• RED BARON 2 • STREET FIGHTER ZERO • CIVIL WAR GENERALS 2
• SCREAMER RALLY • HEAVY GEAR • MYTH • COMBAT CHESS

ΚΟΥΠΟΝΙ ΔΩΡΟΥ
2 ΤΟΜΟΙ ΜΕ ΤΗ ΛΥΣΗ ΤΟΥ TOMB RAIDER II

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 93 ΜΑΡΤΙΟΣ 1998 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.

PACKARD BELL

Pulsar

Η νέα όψη του HOME COMPUTING





ΑΚΟΜΑ
• ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΚΕΡΔΙΣΤΕ 10 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ JOURNEYMAN PROJECT 3
• ΑΦΙΕΡΩΜΑ RACING GAMES • STREET TEST ΣΤΗ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ



SHADOWMASTER
▪ 16 τεράστια επίπεδα ολοκληρωτικής σφαγής σε 7 ατμοσφαιρικούς εξωγήινους κόσμους.
▪ Χιλιάδες 3D - modelled εξωγήινοι εχθροί - περισσότεροι από 60 τύποι εχθρικών πλασμάτων.
▪ Μέχρι 8 αντίπαλοι παίκτες σε επιλογή δικτύου (LAN ή Σειριακή σύνδεση).
▪ 6 αναβαθμιζόμενα όπλα ολικής καταστροφής.
▪ Εξωπραγματικά γραφικά, βασισμένα σε συλλήψεις του σχεδιαστή έργων φαντασίας Rodney Matthews.
ΑΠΑΙΤΕΙΤΑΙ ΚΑΡΤΑ 3D ACCELERATOR
SHADOWMASTER
PSYGNOSIS
HAMMERHEAD
Τα Shadow Master, Psygnosis και το λογότυπο Psygnosis είναι ™ ή ® και © 1990-97 της Psygnosis Ltd. ΟΛΑ ΤΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΠΑΡΑΚΡΑΤΟΥΝΤΑΙ
FORMULA 1 97
Οι απόλυτοι οδηγοί
Τα απόλυτα αυτοκίνητα
Οι απόλυτες ταχύτητες
Το απόλυτο παιχνίδι
ΑΠΑΙΤΕΙΤΑΙ ΚΑΡΤΑ 3D ACCELERATOR
FORMULA 1 97
17 FISICHELLA 12 JORDAN PEUGEOT
PSYGNOSIS
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
Psygnosis και το λογότυπο Psygnosis είναι ™ ή ® και © 1990-97 της Psygnosis Ltd.
Licensed by Formula One Administration Limited. Επίσημο προϊόν του FIA Formula One World Championship.
ΟΛΑ ΤΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΠΑΡΑΚΡΑΤΟΥΝΤΑΙ
CD media AE
Αποκλειστική Διάθεση
Οπτικά Συστήματα MULTIMEDIA
Γεωργαντά 1Α • Κηφισιά 145 62 • Τηλ: 62 33 906 • Fax: 62 33 904
e mail: cdmedia@cdmedia.gr • WWW: http://www.cdmedia.gr


PC GAMES
ΛΥΣΕΙΣ - ΧΑΡΤΕΣ - STRATEGY GUIDES - HINTS'N'TIPS
ΟΛΑ ΤΑ ΚΟΛΠΑ & ΟΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΚΑΙ...
ΠΑΡΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΣΑΣ!!
ADVENTURES
RPGS
SIMULATIONS
CHEATS
ACTION GAMES
STRATEGY GAMES
SPORT GAMES
HINTS'N'TIPS
ΟΙ ΠΛΗΡΕΙΣ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ ΔΗΜΟΦΙΛΕΣΤΕΡΩΝ GAMES
STRATEGY GUIDES
ΧΑΡΤΕΣ
ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΔΑΜΑΣΕΤΕ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ SIMULATION & SPORT GAMES
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟΝ ΑΠΡΙΛΙΟ
ΜΙΑ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΠΟΥ ΘΑ ΜΕΙΝΕΙ ΣΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ
ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PCmaster
CD-ROM

EDITORIAL

Υποδεχόμενοι τον πρώτο μήνα της άνοιξης, ετοιμάσαμε ένα πράγματι εαρινό "PC Master". Οι αλλαγές που σας είχαμε υποσχεθεί τον προηγούμενο μήνα έχουν, λίγο έως πολύ, ολοκληρωθεί. Ετσι, το τρέχον τεύχος φιγουράρει ως το πρώτο πλήρως ανανεωμένο του 1998. Τόσο όμως επί της ουσίας των αλλαγών όσο και επί του αισθητικού μέρους θα θέλαμε τις δικές σας απόψεις, ώστε να προβούμε στις τελικές ρυθμίσεις που ίσως χρειάζονται προκειμένου να φέρουμε το περιοδικό στα μέτρα σας...

Το εξώφυλλο αυτού του μήνα είναι αφιερωμένο σε έναν υπολογιστή - κάτι σπάνιο για το "PC Master", είναι η αλήθεια - ο οποίος μας μάγεψε όχι μόνον χάρη στην πρωτότυπη σχεδίασή του αλλά και χάρη στην πληρότητά του ως συστήματος. Είναι δυνατός, γρήγορος και συνοδεύεται από σωρεία original εφαρμογών και παιχνιδιών. Τι άλλο να ζητήσει κανείς;

Ας αφήσουμε, όμως, το hardware μέρος και ας επιστρέψουμε στα "δικά" μας. Το τεύχος αυτό, λοιπόν, φιλοξενεί το review του Hellfire, του add-on του Diablo που αρκετοί αναγνώστες παραπονέθηκαν ότι δεν είδαν τον προηγούμενο μήνα. Βέβαια, το Hellfire μόνον add-on του Diablo δεν είναι. Πρόκειται, στην ουσία, για ένα εντελώς νέο παιχνίδι. Για να μη διαμαρτύρονται οι αμιγώς adventure-άδες, υπάρχει και ένα εκτενές review του εκπληκτικού Journeyman Project 3. Δεν σταματάμε, βέβαια, εδώ. Η νεοϊδρυθείσα στήλη "On-Line Gaming" φιλοξενεί αυτόν το μήνα το Ultima Online, ενώ ο "Adventurer's Guide to Britannia", από τον Αντρέα Τσουρινάκη, είναι το βασικό "Most Wanted" του τεύχους (καλά, καλά, υπάρχει και το Quake II...).

Οσο κι αν ψάξετε, "Hall of Fame" δεν θα βρείτε αυτόν το μήνα. Η εν λόγω στήλη θα επιστρέψει δριμύτερη στο επόμενο τεύχος και στο εξής θα εμφανίζεται ανά δύο τεύχη. Τέλος, μην ξεχάσετε να επωφεληθείτε από το ειδικό κουπόνι που θα βρείτε στο περιοδικό, ώστε να αποκτήσετε τα δύο βιβλιαράκια τα οποία περιέχουν την πλήρη λύση του Tomb Raider II.

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΛΟΓΙΑ



60 **Packard Bell Pulsar 20**
Η "τελευταία λέξη" στο home computing.



66 **Ρέιμαν**
Ενας εκπαιδευτικός και συνάμα ψυχαγωγικός multimedia τίτλος για παιδιά.



76 **Racing Games**
Η κρυφή γοητεία της virtual οδήγησης.

GAME CLUB











98 **Journeyman Project 3 - Legacy of Time**
Ο Gage Blackwood σε νέες περιπέτειες.



104 **Hellfire**
Το Diablo αποκτά νέες διαστάσεις



132 **Red Baron 2**
Πετάξτε με τα αεροπλάνα του Α' Παγκοσμίου Πολέμου.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Η. Ιακωβάκης, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ**: Μαρία Τσαμπλάκου,
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Αναστασάκης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Ιορδάνης Ασλανίδης, Γιάννης Βογιατζής, Νίκος Βουλιέρης, Ηλίας Βουτσάς, Κώστας Γαβρίνας, Κώστας Γιαγιάς, Ιάσονας Δούζας, Κώστας Καρπούζης, David Meftah, Βαγγέλης Παλάντζας, Σπύρος Παράσχης, Ιωάννης Τζοΐτης, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
Επιμέλεια CD-ROM: Β. Κράτσας, Γ. Κανακάρης, Β. Ευστρατιάδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Αννα Γιαννικάκη, Βένια Γιδοπούλου, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Δημήτρης Αλαφούζος, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μαρίλη Ηλιάδου, Βάσω Βερβεράκη, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: Μίλητος, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Γ. Καββαδίας & Σια

ΚΑΙ ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ ΣΑΣ ΕΓΙΝΕ
ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!
ΤΟ ΠΡΩΤΟ GAMER'S CLUB ΕΙΝΑΙ ΓΕΓΟΝΟΣ!!!

Το "PC Master" και το Game Net ιδρύουν το 1ο Gamer's Club και οι εγγραφές αρχίζουν από τώρα.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ GAMER'S CLUB;

Μία μοναδική λέσχη για εκλεκτούς τύπους σαν κι εσένα, που αναζητούν νέους τρόπους έκφρασης, επιθυμούν να αποκτήσουν προνόμια που άλλοι δεν θα έχουν και να συναναστρέφονται άλλους gamers με τους οποίους θα έχουν σίγουρα πολλά να μοιραστούν. Εδώ, φίλοι μου, θα συγκεντρωθεί η "αφρόκρεμα" των gamers για να γράψουν ιστορία...

ΤΙ ΠΡΟΝΟΜΙΑ ΠΑΡΕΧΕΙ Η ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ ΤΟΥ GAMER'S CLUB;

Τώρα με την κάρτα μέλους του Gamer's Club θα έχεις τη δυνατότητα να συμμετάσχεις στη δεύτερη φάση του Grand Prix II, χωρίς να χρειαστεί να περάσεις από τον προκριματικό γύρο. (ΚΑΛΟΟΟ!!!)

Και αν αυτό δεν σου φθάνει για να γίνεις αμέσως μέλος, άκουσε κι αυτά:

➡ Προνομιακή συμμετοχή σε όλες τις εκδηλώσεις που θα πραγματοποιούνται από το "PC Master" και το GameNet.

➡ Μεγάλες εκπτώσεις και ειδικές προσφορές που θα παρέχονται τακτικά από την Compupress ειδικά για τα μέλη του Gamer's Club.

ΣΕ ΛΙΓΟ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΣΑΣ !



ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΩ ΜΕΛΟΣ ΤΟΥ GAMER'S CLUB;

Στείλε τώρα το δελτίο εγγραφής μέλους μαζί με μία πρόσφατη φωτογραφία σου, αφού συμπληρώσεις τα στοιχεία σου, και σε λίγες μέρες η ταυτότητα μέλους θα είναι στο σπίτι σου.

GAMER'S CLUB
ΔΕΛΤΙΟ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΜΕΛΟΥΣ

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: GAMER'S CLUB, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: .... ΗΜ. ΓΕΝΝΗΣΗΣ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ..................

ΤΗΛ.: .... E-MAIL: ....

CD-ROM Pages

Για άλλη μια φορά, το CD-ROM του "PC Master" περιέχει ορισμένα εξαιρετικά demos που θα σας συναρπάσουν όπως τα Overseer, Jack Orlando, Deadlock 2: Shrine Wars και Egypt 1156BC: Tomb of the Pharaoh. Στο directory MAME θα βρείτε τις τελευταίες εκδόσεις του ομώνυμου emulator μαζί με δεκάδες παιχνίδια, ενώ στο directory PHOTOS περιλαμβάνεται πληθώρα φωτογραφιών του Journeyman Project 3: Legacy of Time, review του οποίου περιέχεται στο παρόν τεύχος. Καλή διασκέδαση!

Κείμενα: Σπύρος Παράσχης
abyss@matrix.kapatel.gr

DEMOS





Overseer

Ο Tex Murphy επιστρέφει σε DVD. Ναι, σωστά διαβάσατε. Η συνέχεια των Under a Killing Moon και Pandora Directive θα κυκλοφορήσει αρχικά σε DVD. Βέβαια, θα ακολουθήσει η εμφάνισή του σε CD-ROM, αλλά με αυτά τα δεδομένα θα πρέπει να βάλουμε πάλι το χέρι στην τσέπη. Για τους θιασώτες των παιχνιδιών η μεγαλύτερη ταχύτητα και χωρητικότητα του νέου αποθηκευτικού μέσου σημαίνει ότι θα δουν, επιτέλους, στα PCs video με ελάχιστη συμπίεση (άρα καλύτερη ποιότητα) που θα τρέχει στα 30 frames το δευτερόλεπτο. Επίσης, το DVD θα επιτρέψει τη χρήση ενός εξελιγμένου συστήματος Dolby Surround ήχου, που με τα κατάλληλα ηχεία θα εμπλουτίζει την ατμόσφαιρα των παιχνιδιών. Ανεξάρτητα από τα προαναφερόμενα, πάντως, ο Tex Murphy επέστρεψε, κάτι σημαντικό για τους λάτρεις των adventures. Η υπόθεση τοποθετείται χρονικά πριν από τα γεγονότα του Pandora Directive, ενώ ο Tex σε αυτό το παιχνίδι καλείται να εξιχνιάσει την υποτιθέμενη αυτοκτονία του πατέρα του. Φυσικά, όπως περιμένετε και από τα προηγούμενα παθήματα του ήρωα, η πλοκή θα αποκτήσει δαιδαλώδεις καμπές μέχρι να φθάσετε στο τέλος.



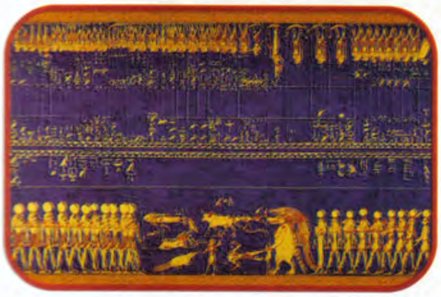
Οπως και στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, τον Murphy υποδύεται ο Chris Jones και τη γοητευτική Chelsee η Suzanne Barnes, ενώ η σκηνοθεσία ανήκει στον Adrian Carr και το σενάριο στον Aaron Conners. Ολη η ομάδα έχει κάνει εξαιρετική δουλειά και έχει αποδώσει με πειστικότητα τους χαρακτήρες και την ατμόσφαιρα της περιπέτειας. Αυτό άλλωστε το σημείο διαφοροποιεί το Overseer και τους προκατόχους του από τα περισσότερα παρόμοιου τύπου adventures, στα οποία η ηθοποιία και η κινηματογραφική λήψη είναι πολύ χαμηλού επιπέδου. Αξίζει να σημειωθεί ότι οι δημιουργοί του παιχνιδιού έχουν λάβει υπόψη τους τα σχόλια για τα μειονεκτήματα των προκατόχων του Overseer (ποιος μπορεί να ξεχάσει την κουραστική δράση του Pandora στο Roswell;) και έχουν προσπαθήσει να ισορροπήσουν το ρεαλισμό με την ταχύτητα και το ευχάριστο gameplay. Ταυτόχρονα έχει διατηρηθεί η επιτυχημένη ιδέα των επιπέδων δυσκολίας, ώστε να ανταποκριθεί το παιχνίδι σε παίκτες όλων των κατηγοριών.

Μέχρι στιγμής δεν έχει κυκλοφορήσει κάποιο demo του παιχνιδιού. Στο συνοδευτικό CD του "PC Master" θα βρείτε ένα trailer που θα σας δώσει μια πρώτη γεύση από το παιχνίδι. Μέχρι την επίσημη κυκλοφορία του, μπορείτε να αρχίσετε να συγκεντρώνετε χρήματα για εκείνο το DVD...

SANITARIUM

Ενα εφιαλτικό adventure από την ASC Games. Επειτα από ένα τροχαίο ατύχημα, ο ήρωας, χωρίς να γνωρίζει το γιατί, βρίσκεται έγκλειστος σε ένα ετοιμόρροπο άσυλο ψυχασθενών. Τα ερωτήματα τον βασανίζουν, αλλά οι δυσκολίες που αντιμετωπίζει δεν του αφήνουν περιθώρια για σκέψεις. Τα καλοσχεδιασμένα τρισδιάστατα ισομετρικά γραφικά του παιχνιδιού θυμίζουν τους εσωτερικούς χώρους του LBA 2, ενώ ο ήχος καθιστά την ατμόσφαιρα ακόμη πιο τρομακτική. Ο χειρισμός είναι απλός αλλά μάλλον κουραστικός και γίνεται εξ ολοκλήρου με το ποντίκι. *Απαιτήσεις:* P90, DirectX 5, 83MB HD

EGYPT 1156BC: Tomb of the Pharaoh



Η Cryo είναι μια εταιρία που δεν χρειάζεται συστάσεις. Με το Atlantis και το Versailles 1685 καθιέρωσε ένα μοναδικό σύστημα απεικόνισης του χώρου, το οποίο έχει αποτελέσει σημείο αναφοράς και είναι άξιος συνεχιστής της γαλλικής παράδοσης στο software που επιδιώκει την αισθητική τελειότητα.

Στο Egypt 1156BC η δράση μεταφέρεται στην αρχαία Αίγυπτο, στην πόλη του Karnak. Βρισκόμαστε στο 29ο έτος της βασιλείας του Ραμσή του Γ'. Ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο του Ramose, ενός νεαρού Αιγύπτιου. Ο πατέρας του Ramose είναι ένας βασιλικός γραφέας που κατηγορείται άδικα ότι οργάνωσε τη σύληση ενός τάφου. Η ποινή δε που προβλέπεται για αυτό το αδίκημα είναι ο θάνατος. Αποστολή του παίκτη είναι να συγκεντρώσει και να προσκομίσει στον ίδιο το Φαραώ τις αποδείξεις περί της αθωότητας του πατέρα του, ώστε να τον σώσει και να ξεπλύνει την ντροπή που απειλεί το οικογενειακό τους όνομα. Ο δρόμος όμως δεν είναι εύκολος και περνά μέσα από τα μυστικά των πυραμίδων.

Για να ανταποκρίνεται όσο περισσότερο γίνεται στην ιστορική πραγματικότητα, η Cryo έχει συνεργαστεί με ειδικούς της αιγυπτιολογίας από το Μουσείο του Λούβρου και το τελικό αποτέλεσμα δείχνει εκπληκτικό. Δεν είναι μόνο η εντυπωσιακή αναπαράσταση της πόλης του Karnak, αλλά και η προσπάθεια που καταβλήθηκε να αποδοθεί η κοινωνική πραγματικότητα της εποχής. Πώς ζούσαν οι αρχαίοι Αιγύπτιοι; Ποια ήταν η καθημερινή τους ζωή; Πώς οικοδομήθηκε αυτός ο μυστηριώδης και εν πολλοίς άγνωστος πολιτισμός τους; Σε όλα αυτά προσπαθεί να δώσει μια απάντηση το Egypt 1156BC: Tomb of the Pharaoh. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί το Omni 3D της Cryo, ενώ τα πολλά puzzles (που περιλαμβάνουν και αποκωδικοποίηση ιερογλυφικών!), τα καταπληκτικά αποσπάσματα videos και η μουσική



επένδυση που έχει κυκλοφορήσει και σε CD από τη Virgin μας προετοιμάζουν για κάτι εξαιρετικό. Στο CD του περιοδικού έχουμε συμπεριλάβει ένα rolling demo του παιχνιδιού, το οποίο θα σας δώσει τη δυνατότητα να θαυμάσετε τα γραφικά του και να δείτε το πώς έγινε η αναπαράσταση της ιστορικής πραγματικότητας. Απολαύστε το, εν αναμονή ολόκληρου του παιχνιδιού.

POWERBOAT

Αγώνες με ταχύπλοα σκάφη. Μετά τις χιονισμένες πλαγιές, τους σκονισμένους επαρχιακούς δρόμους και τις ασφαλτοστρωμένες autobahn, ήρθε ο καιρός να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας και στο υγρό στοιχείο σε αυτό το demo του Powerboat. Το παιχνίδι προσφέρει πολλές επιλογές (διάφορα σκάφη, πίστες, αντίπαλοι κ.λπ.), υποστηρίζει δε τις 3D κάρτες, αν και το τελικό αποτέλεσμα είναι κατώτερο του αναμενόμενου. Δοκιμάστε το, πάντως, για να σχηματίσετε και τη δική σας γνώμη.
Απαιτήσεις: P-120, 16MB, DirectX 5, 130MB HD

SHAREWARE GAMES

32 CARD BRIDGE FOR WINDOWS	Ηλεκτρονική έκδοση του Bridge.
ACEY DEUCY V2.21S	Κατευθείαν από τα καζίνο στο PC σας.
VINBALL	Απλοϊκό παιχνίδι με θέμα το αμερικανικό ποδόσφαιρο.
ANCIENT IVORY	Παιχνίδι με ζάρια.
CANASTA 4.12	Άλλο ένα παιχνίδι με χαρτιά. Ξεκολλήστε πια από την πασιέντσα.
CRYPTOGRAM CHALLENGE	Ενδιαφέρον παιχνίδι στο οποίο πρέπει να αποκρυπτογραφήσετε φράσεις.
FOOTSAW 2	Θυμηθείτε τα puzzles που λύνατε(;) μικροί.
GOLDEN GOAL	Αναλάβετε για μία ακόμη φορά το ρόλο του προπονητή ποδοσφαίρου σε αυτό το παιχνίδι για DOS.
GYPSY CARDS	Παιχνίδι με χαρτιά με αντίπαλο τον υπολογιστή.
IDLER	Demo ενός χαριτωμένου παιχνιδιού με cartoon ήρωες.
LEXICON V1.2A	Εξαιρετική συλλογή τριών παιχνιδιών με λέξεις.
SMART BRIDGE	Άλλη μια έκδοση του πιο "ευγενούς" παιχνιδιού της τράπουλας.
TOTAL SOCCER	Αν είχατε Amiga και νοσταλγείτε το Kick Off, δείτε το οπωσδήποτε.
VIDEO POKER	Δεν θα μπορούσε να έχει πιο χαρακτηριστικό όνομα.

Jack Orlando

Το Jack Orlando της Topware είναι ένα ξεχωριστό adventure που θυμίζει φιλμ νουάρ της δεκαετίας του '30. Ενα μυστήριο περιμένει λύση που μόνο εσείς μπορείτε να





δώσετε. Μόλις τρέξετε το playable demo που θα βρείτε στο CD του περιοδικού (είναι φτιαγμένο για το DOS, αλλά συνεργάζεται και με τα Windows 95), θα παρατηρήσετε τα πολύ καλά γραφικά του. Σχεδιασμένα στο χέρι από επαγγελματίες γραφίστες, δημιουργούν μια κινηματογραφική ατμόσφαιρα. Συνδυασμένα με τη μυστηριώδη υπόθεση, τους περισσότερους από 100 χαρακτήρες και τη μουσική του Harold Faltermeyer ("Top Gun", "Ο μπάτσος του Beverly Hills") μας δίνουν ένα πολλά υποσχόμενο adventure.

ADRENIX

Το νέο παιχνίδι της Playmates Interactive Entertainment είναι ένα ακόμη τρισδιάστατο shoot'em up, στα πρότυπα του γνωστού μας Descent. Ο παίκτης χειρίζεται ένα σκάφος και πρέπει να φέρει σε πέρας μια σειρά αποστολών μέχρι να βρει τη μνηστή του και να καταστρέψει τη Medtech. Το Adrenix διαθέτει 23 επίπεδα δυσκολίας, υποστηρίζει τις κάρτες τρισδιάστατων γραφικών μέσω Direct3D και είναι πολύ γρήγορο. Το αν είναι ταυτόχρονα και καλό παιχνίδι μπορείτε να το διαπιστώσετε στο playable demo που έχουμε συμπεριλάβει στο CD μας.

UTILITIES

ABLYCLICCLIC	Ενας FTP uploader.
BIOWIN 32	Πρόγραμμα σχεδίασης βιορυθμών.
CLIPCACHE	Επέκταση του clipboard των Windows.
CLS-TASKICON	Menu γρήγορης εκτέλεσης προγραμμάτων στην taskbar.
LENDER'S TOOLBOX	Χρήσιμο σε όσους δανείζουν ή δανείζονται.
MUSIFIND PRO 97	Πρόγραμμα αρχειοθέτησης της μουσικής συλλογής σας.
MIRC 5.31	Ισως ο καλύτερος IRC client στην πιο πρόσφατη έκδοσή του.
MR COOL 32	Δοκιμάστε το. Θα σας σώσει από ώρες άσκοπης περιπλάνησης στο Δίκτυο.
NOT AGAIN 32	Αλλο ένα menu προγραμμάτων που φιλοξενείται στην taskbar.
PERSONALITY XCHANGE	Εξυπνο πρόγραμμα που δίνει μια προσωπική νότα στα Windows.
SCHEDULE WIZARD 98	Εργαλείο για το χρονικό προγραμματισμό διάφορων λειτουργιών.
SLIDE LIBRARIAN	Διαχειριστείτε τη συλλογή από slides που έχετε (αν έχετε...).
START POINT	Μια επιλογή διευθύνσεων στον WWW.
WETSOCK 3.3	Μάθετε τον καιρό για οποιοδήποτε μέρος του κόσμου, συμπεριλαμβανομένης της Ελλάδας.
MTUSPEED	Βελτιστοποιήστε την ταχύτητα της σύνδεσής σας στο Internet.

BATTLEZONE

Αλλη μια προσπάθεια της Activision (μετά το Heavy Gear) να συνδυάσει την έντονη δράση ενός arcade με το βάθος ενός παιχνιδιού στρατηγικής. Στο playable demo που υπάρχει στο CD έχετε την ευκαιρία να διαπιστώσετε αν τα κατάφερε. Το σενάριο περιγράφει τη δράση των πάλαι ποτέ μεγάλων δυνάμεων για την κατάκτηση του διαστήματος και την προσπάθεια αποικισμού του. Ο παίκτης πρέπει να πάρει το μέρος της μιας ή της άλλης πλευράς και να διακριθεί τόσο στο χειρισμό του σκάφους του (το επιλέγει από μια μεγάλη ποικιλία) όσο και στην οργάνωση και την επέκταση των βάσεών του. Το Battlezone υποστηρίζει μέσω Direct3D τις κάρτες τρισδιάστατων γραφικών και διαθέτει multiplayer δυνατότητες. *Απαιτήσεις:* P90, 35MB HD, 16MB RAM, DirectX 5

DEADLOCK 2: Shrine Wars





Το Deadlock 2: Shrine Wars είναι ακόμη ένα παιχνίδι που θα ικανοποιήσει τη μεγαλομανία μας, αφού μας καλεί να "κτίσουμε μια αυτοκρατορία". Κι άλλη; Πόσες αυτοκρατορίες μπορεί να κτίσει ένας άνθρωπος; Τέλος πάντων, τέτοια ερωτήματα δεν απασχολούν την Activision, την εταιρία που κυκλοφόρησε το παιχνίδι. Ετσι, μας προσκαλεί να φτιάξουμε μια αποικία, στην οποία όλοι οι κάτοικοι θα ζουν ευτυχισμένα και αρμονικά. Στον πλανήτη που βρισκόμαστε όμως ζουν άλλες 6 φυλές και η σύγκρουση κάποια στιγμή θα είναι αναπόφευκτη. Οπως καταλαβαίνετε, δεν πρόκειται για το πλέον πρωτότυπο παιχνίδι που έχετε δει, ωστόσο είναι ενδιαφέρον και ιδιαίτερα προσεγμένο στις λεπτομέρειες. Ο κόσμος του είναι πειστικά δομημένος και το βάθος του gameplay αρκετό ώστε να σας χαρίσει αρκετές ώρες διασκέδασης (ή και πονοκέφαλου). Ιδιαίτερη προσοχή έχει δοθεί σε τομείς που συνήθως αγνοούνται, όπως στη διπλωματία ή το εμπόριο. Αντίθετα με τη σημερινή μόδα, το Deadlock 2 δεν είναι real-time αλλά οι παίκτες κινούνται εναλλάξ όπως στα επιτραπέζια (ή και στο κορυφαίο Civilization). Αυτή η επιλογή δείχνει ότι το παιχνίδι απαιτεί περισσότερο σκέψη και στρατηγική σχεδίαση παρά γρήγορα αντανακλαστικά και αστραπιαίες αποφάσεις. Κατά τα άλλα, η οπτική γωνία είναι η συνηθισμένη τρισδιάστατη ισομετρική, στα πρότυπα που έχουν καθιερώσει το Sim City 2000, το Utopia και όλα τα παρόμοια παιχνίδια που έχουν προηγηθεί, ενώ η υποστήριξη παιχνιδιού σε δίκτυο (υποστηρίζεται σύνδεση σε LAN ή στο Internet μέσω του ειδικού server της Activision καθώς επίσης σειριακή σύνδεση και σύνδεση με modem) επιτρέπει την επίλυση των διαφορών σας με τους φίλους σας. Στο demo που έχουμε συμπεριλάβει στο CD αυτού του μήνα θα βρείτε μια single player και μία multi-player αποστολή, ώστε να μπορέσετε να το αξιολογήσετε καλύτερα. Στο πλήρες παιχνίδι περιέχονται 42 αποστολές, ένας mission editor, ενώ υπάρχει η δυνατότητα έρευνας και ανακάλυψης 47 τεχνολογιών. Ακόμη υπάρχουν 7 διαφορετικά είδη κόσμων, καθώς και επίγειες, εναέριες και θαλάσσιες μονάδες. Αν αντιμετωπίσετε δυσκολίες με το demo και το αρχικά δυσνόητο interface, μπορείτε να αποταθείτε στο κατατοπιστικό σύστημα on-line βοήθειας που παρέχει το Deadlock 2.

Απαιτήσεις: P-90, 16MB RAM, 60MB HD, DirectX 5

SABRE ACE

Ο πόλεμος της Κορέας δεν είχε εμφανιστεί σε παιχνίδι στους υπολογιστές μας, μέχρι την κυκλοφορία του Sabre Ace. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που κινείται ανάμεσα στους εξομοιωτές πτήσης και τα arcade shoot'em up. Σας δίνει τη δυνατότητα να πάρετε το μέρος των Βορείων ή των Νοτίων και να γράψετε μόνος σας την ιστορία από την αρχή. Το "PC Master" παρουσίασε το παιχνίδι στο προηγούμενο τεύχος, ωστόσο για να έχετε μια σαφέστερη εικόνα του συμπεριλάβαμε στο CD το demo του. Δοκιμάστε, λοιπόν, και αποφασίστε.

INTERSTATE 76 ARSENAL

Πρόκειται για τη συνέχεια του όχι και τόσο παλιού Interstate 76, ενός παιχνιδιού με άφθονη δράση, πυροβολισμούς και κυνηγητά με αυτοκίνητα. Η νέα έκδοση θα περιλαμβάνει το Interstate 76 Gold Edition, δηλαδή το πρωτότυπο παιχνίδι εμπλουτισμένο με υποστήριξη για 3D κάρτες, καθώς και το Nitro Pack, ένα πλούσιο add-on. Σημειωτέον ότι το demo απαιτεί 3D accelerator, ωστόσο η πλήρης έκδοση αρκείται και σε "ταπεινότερο" hardware.
Απαιτήσεις: P133, 32MB RAM, 37MB HD, DirectX 5, 3D accelerator

SOLUTIONS

- Alone in the Dark II
- Orion Burger
- Ripper
- Star Trek Deep Space 9

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Address Maker Ενας χρήσιμος διευθυνσιογράφος για DOS και Windows *(Γιώργος Αναστασόπουλος)*

Multimedia text editor Κειμενογράφος που ενσωματώνει multimedia χαρακτηριστικά *(Μιχάλης Ζορμπαθάκης)*

Agenda Μια ηλεκτρονική ατζέντα *(Δημήτρης Παναγιωτόπουλος)*

Montezuma's Return



Οι άπληστοι κονκισταδόροι μπορεί να κατέστρεψαν και να λεηλάτησαν τον πολιτισμό των Αζτέκων, αλλά ο μυθικός θησαυρός του βασιλιά Montezuma παρέμεινε άθικτος από την αδηφαγία τους, προστατευμένος από την κατάρα του βασιλιά. Εκατοντάδες χρόνια μετά, εν έτει 1998, ο Max Montezuma επιστρέφει για να βρει το θησαυρό. Κανείς δεν γνωρίζει ποιος είναι και οι φήμες οργιάζουν. Αλλοι τον θεωρούν τυμβωρύχο, άλλοι τυχοδιώκτη και μισθοφόρο, ενώ άλλοι πιστεύουν ότι πρόκειται για έναν διεθνή μυστικό πράκτορα. Οποια και να είναι πάντως η αλήθεια, το σίγουρο είναι ότι ο Max είναι ο μοναδικός απόγονος του βασιλιά Montezuma και φαίνεται ότι οι μπελάδες τον κυνηγούν όπου και να πάει.

Ολα αυτά συμβαίνουν στο Montezuma's Return, ένα τρισδιάστατο παιχνίδι πρώτου προσώπου που ξεχωρίζει. Είναι ο απόγονος



του πολύ γνωστού ομώνυμου arcade που είχε κάνει επιτυχημένη καριέρα στα 8-μπιτα μηχανήματα. Σίγουρα οι κάτοχοι του Commodore 64 θα θυμηθούν περί τίνος πρόκειται. Από τότε βέβαια έχουν αλλάξει πολλά στο χώρο των υπολογιστών και το Montezuma's Return δεν μπορούσε να μείνει ίδιο. Ετσι, φόρεσε τα καλά του, έγινε τρισδιάστατο και ήρθε να διεκδικήσει το δικό του μερίδιο στην ηλεκτρονική σας διασκέδαση. Ο καλύτερος χαρακτηρισμός για το παιχνίδι είναι ότι πρόκειται για ένα τρισδιάστατο platform. Δηλαδή, αντίθετα με τους περισσότερους σημερινούς ανταγωνιστές του, το gameplay δεν εστιάζει στην καταστροφή αλλά στα άλματα, την επίλυση προβλημάτων και την υποσκέλιση εμποδίων. Ο ήρωας θα χρειαστεί να περάσει από πολλές παγίδες, να πηδήξει σε τραμπολίνα, να κολυμπήσει σε υπόγειες λίμνες, να σκαρφαλώσει σε σχοινιά και να κάνει χίλια δυο πράγματα. Είπαμε, θησαυρός είναι αυτός. Ολα αυτά, σε συνδυασμό με τα όμορφα γραφικά που υποστηρίζουν και κάρτες 3Dfx, την έξυπνη δράση και το χιούμορ που διαπνέει την περιπέτεια, καθιστούν το Montezuma's Return ένα παιχνίδι που αναμένουμε με ενδιαφέρον. Του λόγου το αληθές μπορείτε να διαπιστώσετε και εσείς στο playable demo που σας παρουσιάζουμε. Ο χειρισμός του Max είναι πολύ απλός και οι έμπειροι "πεζοναύτες" του Quake δεν θα αντιμετωπίσουν δυσκολίες. Εκτός από τα βελάκια του πληκτρολογίου που ορίζουν την κίνηση, με τα πλήκτρα Z και X ο Max κάνει πλάγια βήματα, με τα SHIFT και SPACE δίνει γροθιά και κλωτσιά αντίστοιχα, ενώ με τα PAGE UP και PAGE DOWN στρέφει το βλέμμα του πάνω ή κάτω.

Απαιτήσεις: P75, 16MB RAM, 24MB HD, DirectX 5

NBA LIVE 98

Το παιχνίδι αυτό δεν χρειάζεται πολλές συστάσεις, αφού άλλωστε έχει αποσπάσει τη βαθμολογία 94% από το "PC Master". Είναι με διαφορά ο καλύτερος εξομοιωτής basket. Τα εντυπωσιακά γραφικά, οι νέες κινήσεις και οι διορθωτικές πινελιές σε όλους σχεδόν τους τομείς του παιχνιδιού αποδεικνύουν ότι δίκαια η Electronic Arts βρίσκεται στην κορυφή.

Στο demo που θα βρείτε στο CD, θα μπορέσετε, αν δεν έχετε ήδη πειστεί, να αξιολογήσετε και εσείς τα προσόντα του NBA Live 98, παίζοντας έναν αγώνα μικρής διάρκειας.

Απαιτήσεις: Pentium 100, 45MB HD, 16MB RAM, DirectX 5

EXTRA

αΑκόμα στο CD-ROM αυτού του μήνα θα βρείτε demos των **Earthsiege 3**, **Incubation**, την πλήρη έκδοση του **Red Baron** της Sierra, καθώς και πολλά extras που αφορούν στα ακόλουθα παιχνίδια:

Hellfire: Δεν θα μπορούσε βέβαια να μας ξεφύγει αυτό το τρομερό add-on για το Diablo, το οποίο δεν σταματήσαμε να παίζουμε από τότε που κυκλοφόρησε. Εκτός από το trailer του παιχνιδιού, στο CD του περιοδικού θα βρείτε 40MB (!) σωσμένων παιχνιδιών για όλους τους χαρακτήρες (και για τους δύο κρυφούς), ώστε να μπορέσετε να εξερευνήσετε άφοβα την εφαρμογή.

Ultima Online: Ενα από τα μειονεκτήματα του υπέρ το δέον φιλόδοξου αυτού παιχνιδιού της Origin αφορά στο ότι το manual δεν περιέχεται στη συσκευασία. Ευτυχώς όμως περιέχεται σε format Word στο CD.

Καλή ανάγνωση.

PATCHES

- Seven Kingdoms
- Armored Fist II
- Dark Reign
- Fifa 98
- Hellfire
- Lords of Magic
- Test Drive 4
- Undermountain


Δεν χρειάζεται να επισκεφθείτε 32 καταστήματα για να γνωρίσετε όλο το μαγικό κόσμο των computer
Το μόνο που χρειάζεται να ξέρετε είναι τα Multirama
Γιατί τα Multirama είναι όλος ο κόσμος του home computing με:
• όλα τα επώνυμα computer
• τη μεγαλύτερη ποικιλία σε περιφερειακά
• τη μεγαλύτερη συλλογή σε CD-ROM και games
• την πιό αξιόπιστη ενημέρωση
• ευκολίες πληρωμής.
Και όλα αυτά στους πιο άνετους χώρους με την μοναδική τεχνογνωσία, την πιο φιλική εξυπηρέτηση των Multirama και πάντα με την εγγύηση του ονόματος που όλοι εμπιστεύεστε.
Γι' αυτό...
BEST OF '97
Με 8 καταστήματα τα Multirama είναι τώρα ακόμα πιο κοντά σας
ΑΘΗΝΑ
Άλιμος
Βουλιαγμένης 534, τηλ.: (01) 9966660
Μουσείο
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, τηλ.: (01) 3829106
Μελίσσια
Λεωφόρος Δημοκρατίας 36, τηλ.: (01) 8034850
Περιστέρι
Θηβών 177, τηλ.: (01) 5781528
Χολαργός-Χαλάνδρι
Λ. Μεσογείων 283, τηλ.: (01) 6745588
Καλλιθέα
Ελ. Βενιζέλου 146, τηλ.: (01) 9566127
Ν. Ερυθραία - Κηφισιά
Λ. Κηφισίας 328, τηλ.: (01) 6233183
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
Τσιμισκή 109, τηλ.: (031) 256858
ΚΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΜΕ ΝΕΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ
Είτε ξέρεις είτε όχι, έλα και εσύ στα
multirama
ΓΕΡΜΑΝΟΣ
MULTIMEDIA PARK

Voodoo2 Wars

Μεγάλη διαμάχη έχει ξεσπάσει τον τελευταίο μήνα ανάμεσα στην Diamond Multimedia και την Creative Labs με αφορμή το νέο chipset της 3Dfx, Voodoo2. Οπως είναι γνωστό, η Diamond είχε ανακοινώσει για τον Μάρτιο τη νέα έκδοση της Monster 3D, η οποία "φορά" το πανίσχυρο chipset και διαθέτει



8MB μνήμης. Μετά την ανακοίνωση αυτή, ακολούθησε καταιγισμός προ-παραγγελιών (pre-orders) μέσα από τις σελίδες του Internet, στην τιμή των $249. Η Creative Labs, η οποία αποφάσισε να αφήσει το Rendition και να υποστηρίξει ομοίως το chipset της 3Dfx για τη νέα έκδοση της 3D Blaster, πέρασε στην αντεπίθεση ανακοινώνοντας δύο εκδόσεις για τις 20 Φεβρουαρίου - η μία είναι των 8MB και η άλλη των 12MB, σε τιμές $229 και $299 αντίστοιχα. Η Creative Labs ικανοποίησε έτσι το αίτημα πολλών χρηστών που ζητούσαν 12MB μνήμης. Το αποτέλεσμα ήταν να επακολουθήσουν μαζικές ακυρώσεις των παραγγελιών που αφορούσαν στη Monster, με συνέπεια τον εξοργισμό της Diamond και την έκδοση ενός δελτίου Τύπου στο οποίο, ούτε λίγο ούτε πολύ, αναφερόταν πως η Creative κυκλοφορούσε τις κάρτες με Beta έκδοση του Voodoo2. Η Creative αντεπιτέθηκε χαρακτηρίζοντας ως "λίγα" τα 8MB της Monster, τη στιγμή που η Diamond είχε βαλθεί να αποδείξει ότι δεν υπάρχει μεγάλη διαφορά στην απόδοση μεταξύ των 8 και 12MB. Από το κλίμα της διαμάχης δεν ξέφυγε και η ίδια η 3Dfx, όταν η Diamond ανακοίνωσε bugs στο chipset, στο πλαίσιο της προσπάθειάς της να επισπεύσει την κυκλοφορία της κάρτας στις 20 Φεβρουαρίου. Η απάντηση της 3Dfx ήταν σκληρή και κλόνισε τις μέχρι σήμερα καλές σχέσεις των δύο εταιριών.

Από τα προαναφερόμενα συμπεραίνουμε πως η Diamond έχασε τον έλεγχο της κατάστασης και αναλώθηκε σε σπασμωδικές κινήσεις, τη στιγμή που θα μπορούσε κάλλιστα να ανακοινώσει και αυτή μία κάρτα των 12MB. Πάντως, θα πρέπει να περιμένουμε τα πρώτα Benchmarks, διότι η Diamond συνηθίζει να κρατά άσσους στο μανίκι της!



Ο διαγωνισμός παραμόρφωσης εικόνας

Πολλές και ενδιαφέρουσες υπήρξαν οι συμμετοχές σας στο διαγωνισμό παραμόρφωσης εικόνας του τεύχους 91 (Βλ. CD-ROM Pages). Πρέπει να ομολογήσουμε πως δυσκολευτήκαμε αρκετά για την ανάδειξη των νικητών. Ετσι, λοιπόν, αυτοί είναι οι εξής:

1ος: Γιώργος Μπότσαρης, Λευκωσία. Κερδίζει μία ετήσια συνδρομή στο "PC Master", αξίας 25.000 δρχ. (για την Κύπρο).

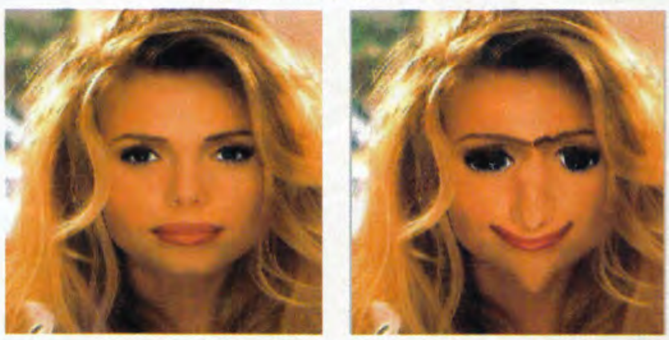
2ος: Harry Capros. Κερδίζει το CD-ROM "Ελληνικό Μπάσκετ", αξίας 12.000 δρχ.

3ος: Τάσος Μπαϊράκ, Λαύριο. Κερδίζει το CD-ROM "Η Κατάκτηση του Αρη", αξίας 3.000 δρχ.

Στη συνέχεια μπορείτε να δείτε τα "δημιουργήματα" των αναγνωστών μας, συνοδευόμενα από τις αυθεντικές εικόνες.



Γιώργος Μπότσαρης, 1ο βραβείο



Harry Capros, 2ο βραβείο



Τάσος Μπαϊράκ, 3ο βραβείο

Ερχεται το Highlander

Στις 23 Φεβρουαρίου ανακοινώθηκε από τη Videologic και τη NEC το PowerVR της δεύτερης γενιάς που θα κυκλοφορήσει κατά τους επόμενους δώδεκα μήνες. Το chip φέρει την κωδική ονομασία Highlander και θα δύναται να υπολογίζει 1,2 εκατομμύρια πολύγωνα το δευτερόλεπτο με ρυθμό πλήρωσης 120 Mpixels/sec. Θα είναι σε θέση να απεικονίζει 24 bit χρώμα σε αναλύσεις έως 1.600x1.200, ενώ θα υποστηρίζει νέα φίλτρα όπως bump mapping και anisotropic filtering. Θα είναι 2D/3D και φημολογείται ότι θα κοστίζει (κρατηθείτε...) γύρω στα $100! Για να διατηρηθεί, όμως, το κόστος χαμηλά, το PowerVR συνεχίζει να μην αφιερώνει μνήμη στο Z-Buffering, χαρακτηριστικό που το καθιστά περισσότερο εξαρτώμενο από τη CPU. Η Videologic υποστηρίζει ότι θα είναι πιο γρήγορο από το Voodoo2, παρέχοντας ταυτόχρονα υψηλότερη τεχνολογία.
Φήμες αναφέρουν ότι στο 3D Winbench θα μπορεί να σημειώσει σκορ άνω του 1.000!!!

Καλά όλα αυτά, βρε παιδιά, αλλά αργεί... πολύ αργεί... Κάποιοι εκεί στην 3Dfx μάλλον πάλι τρίβουν τα χέρια τους!

Διαγωνισμός "Kick Off 98"

Οπως θα θυμάστε, ο καθιερωμένος σε κάθε τεύχος διαγωνισμός με δώρο δέκα παιχνίδια κατά το μήνα Ιανουάριο αφορούσε στο γνωστό Kick Off 98.
Ακολουθούν τα ονόματα των νικητών, οι οποίοι κερδίζουν από ένα αντίτυπο του παιχνιδιού.

1) Καλλέργης Γιώργος, Ηράκλειο Κρήτης
2) Γερακάκης Βασίλης, Κορυδαλλός
3) Ντζαμάρας Κωνσταντίνος, Αργυρούπολη
4) Χατζηδημητρίου Γιάννης, Θεσσαλονίκη
5) Γρυλλάκης Αυγουστίνος, Αθήνα
6) Παππάς Νικόλαος, Ιωάννινα



flash

Η διεθνής έκθεση του Ανόβερου CeBIT '98 είναι η μεγαλύτερη σε ό,τι αφορά τη Βιομηχανία Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών. Ο φετινός αριθμός των εκθετών αναμένεται να αποτελέσει ρεκόρ. Για την ακρίβεια, θα συμμετάσχουν 7.200 επιχειρήσεις και οργανισμοί, ενώ αναμένονται περίπου 100.000 επισκέπτες για τους οποίους η CeBIT αποτελεί ιδανική ευκαιρία προκειμένου να συναντήσουν, κάτω από μία στέγη, συνεργάτες από όλο τον κόσμο. Οι παρουσιάσεις στο πλαίσιο της CeBIT '98 οργανώνονται στους εξής τομείς: τεχνολογία Πληροφορικής, Network Computing, CIM/ADE, λογισμικό, συμβουλευτικές και λοιπές υπηρεσίες, τηλεπικοινωνίες, αυτοματοποίηση γραφείου, τεχνολογία τραπεζών και ταμιευτηρίων, τεχνολογία ασφαλείας/καρτών, έρευνα και μεταφορά τεχνολογίας.
Το μεγαλύτερο μέρος του εκθεσιακού χώρου καταλαμβάνει και πάλι η θεματική ενότητα της τεχνολογίας Πληροφορικής, με ιδιαίτερη έμφαση στις τελευταίες εξελίξεις των τεχνολογιών που αφορούν στα Internet, intranet και extranet. Ακολουθούν οι ενότητες των τηλεπικοινωνιών, λογισμικού και των συμβουλευτικών και λοιπών υπηρεσιών. Οπως και οι προηγούμενες διοργανώσεις, θα πλαισιώνεται από μεγάλο αριθμό ομαδικών περιπτέρων, ημερίδες, συζητήσεις και εκδηλώσεις εταιριών επί συγκεκριμένων θεμάτων. Αν επιθυμείτε να πληροφορηθείτε για την οργάνωση του ταξιδιού σας και τα εισιτήρια εισόδου, μπορείτε να έρθετε σε επαφή με το Ελληνο-Γερμανικό Εμπορικό & Βιομηχανικό Επιμελητήριο [Αθήνα, Δορυλαίου 10-12, τηλ.: 6444502-3 & fax: 6445175 και Θεσσαλονίκη, Βούλγαρη 50, τηλ.: (031) 327733-5 & fax: (031) 327737].

Η Intel Corporation ανακοίνωσε πρόσφατα την κυκλοφορία δύο νέων επεξεργαστών Pentium με τεχνολογία MMX για φορητούς υπολογιστές, οι οποίοι έρχονται ως συνέχεια της προσπάθειας περί βελτίωσης στους τομείς των επιδόσεων και της κατανάλωσης ισχύος των φορητών PCs. Από όλους τους σημερινούς διαθέσιμους επεξεργαστές για φορητούς ο νέος Pentium MMX στα 266MHz παρέχει τις κορυφαίες επιδόσεις, ενώ ο P166 MMX στα 166MHz είναι ο μικροεπεξεργαστής Intel Pentium με τη χαμηλότερη κατανάλωση ισχύος που έχει παρουσιαστεί μέχρι σήμερα. Ο πρώτος λειτουργεί με εσωτερικό βολτάζ 2,0 Volt και καταναλώνει 5,3 Watt TDP (Thermal Design Power), ενώ ο δεύτερος λειτουργεί με εσωτερικό βολτάζ 1,8 Volt και καταναλώνει 2,9 Watt TDP. Οι νέοι Pentium MMX των 266 και 166MHz έρχονται να συμπληρώσουν την οικογένεια επεξεργαστών με χαμηλή κατανάλωση (της τάξεως των 0,25 μικρών) για φορητούς, η οποία περιλαμβάνει επίσης τις εκδόσεις των 200 και 233MHz.

7) Παπαϊωάννου Βασίλης, Θεσσαλονίκη
8) Ασσανάκης Γιώργος, Ξάνθη
9) Αλαφάκης Παναγιώτης, Αθήνα
10) Μανδέλης Μιλτιάδης, Ιωάννινα

Οι επιλαχόντες
1) Κωνσταντινίδης Γιώργος, Χαλάνδρι
2) Χρυσοπολίτης Πέτρος, Βέροια
3) Τοκατλίδης Ζαχαρίας, Θεσσαλονίκη
4) Μαραγοζίδης Παναγιώτης, Θεσσαλονίκη
5) Σκουρίδης Πασχάλης, Λαγκαδάς
6) Φραντζής Χρήστος, Αίγιο
7) Νίτης Στυλιανός, Αθήνα
8) Τσούμας Ιωάννης, Νέα Σμύρνη
9) Τζανουλάκης Βασίλης, Πάτρα
10) Πολίτης Γιάννης, Αθήνα

Οι σωστές απαντήσεις ήταν οι εξής:
1. Ο διάσημος τηλεσχολιαστής που συμμετέχει στην ελληνική έκδοση του Kick Off 98 είναι, φυσικά, ο Γιάννης Διακογιάννης.
2. Review της προηγούμενης έκδοσης του Kick Off δημοσιεύθηκε στο τεύχος 83 (Απρίλιος 1997).
3. Το άθλημα που εξομοιώνει το Kick Off 98 είναι το ποδόσφαιρο.

Οι νικητές θα πρέπει να έχουν παραλάβει τα δώρα τους από τα γραφεία του "PC Master" (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, τηλ.: 9245910) μέχρι και τις 20 Μαρτίου. Στους κατοίκους της επαρχίας θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν έχει παραλάβει το δώρο του μέχρι την προκαθορισμένη ημερομηνία ή έχει δώσει λανθασμένα στοιχεία, τότε αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα. Μην ξεχάσετε να δηλώσετε συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτού του τεύχους, με δώρο δέκα αντίτυπα του εκπληκτικού adventure "Journeyman Project 3: Legacy of Time"!

Εγκαίνια Multirama

Κυκλοφοριακό χάος προκλήθηκε την Πέμπτη, 26 Φεβρουαρίου στον αριθμό 328 της Λ. Κηφισίας (Ν. Ερυθραία), έξω από το κατάστημα Multirama. Πλήθος κόσμου είχε συγκεντρωθεί εκεί, με αυτοκόλλητα στο στήθος τους που έφεραν τα σήματα "mul", "ti", "ra", "ma". Ολα αυτά είχαν ως φόντο μπλε και πορτοκαλί μπαλόνια και συνοδεύονταν από τη δυνατή μουσική του πασίγνωστου d.j. Μιχάλη Τσαουσόπουλου.

Τα επίσημα εγκαίνια του μεγαλύτερου multimedia park στα βόρεια προάστια πραγματοποιήθηκαν με μεγάλη επιτυχία. Οι κάτοικοι της Κηφισιάς και της Ν. Ερυθραίας καλωσόρισαν με ενθουσιασμό το Multirama της περιοχής τους και το επισκέφθηκαν για να γνωρίσουν τον μαγικό κόσμο των computers, όλα τα περιφερειακά, την πιο μεγάλη συλλογή σε CD-ROM, τα πιο hot games, όλες τις κονσόλες και τις τελευταίες εξελίξεις στο Internet.

Το εν λόγω Multirama, με πρωτότυπο διαγωνισμό, χάρισε μέσω ενός interactive παιχνιδιού πλούσια δώρα (συνδρομές στο Internet και σε περιοδικά, πολλά CD-ROMs, scanners, εκτυπωτές και computers). Τα εκατοντάδες δώρα ήταν ευγενική προσφορά των εταιριών: Altec, Canon, CosmosTech, DCT, ΕΛΜΗ, Evertech, Hewlett Packard, Inteal Ηλεκτρονική, Internet Hellas, Lexmark, Microtech, Πουλιάδης & Συνεργάτες, Tan, Sony Hellas, CD-Media, Compupress, Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής, Εκδόσεις Πατάκη, Grup Multimedia, Inte*Learn, Κλειδάριθμος, Librocom 2002, Microsoft, MLS, Ντιόνικ, Plotline, Games και Monitor PC.



Οσοι δεν πρόλαβαν να παρευρεθούν στα εγκαίνια του Multirama Ν. Ερυθραίας δεν θα μείνουν παραπονεμένοι. Θα έχουν την ευκαιρία να κερδίσουν πλούσια δώρα και να διασκεδάσουν στις 14 Μαρτίου, στα εγκαίνια του Multirama Χαλανδρίου-Χολαργού (Μεσογείων 283), ή στις 20 Μαρτίου, στα εγκαίνια του Multirama Καλλιθέας (Ελ. Βενιζέλου 146, Πλ. Δαβάκη).

Hands-free mouse

Το διάσημο "ποντίκι" των υπολογιστών σημειώνει παρουσία είκοσι χρόνων. Σύμφωνα με την καλιφορνέζικη εταιρία BioControl Systems, έφθασε η ώρα της αντικατάστασής του. Ετοιμαστείτε για το mouse που δεν απαιτεί τη χρήση των χεριών για τη λειτουργία του και μπορεί να το δείτε σύντομα σε κάποιον γειτονικό σας υπολογιστή.

Το νέο περιφερειακό περιλαμβάνει δύο εξαρτήματα που προσαρμόζονται στο κέντρο του μετώπου και τον καρπό και συνδέονται με καλώδια σε μία συσκευή στο PC. Κατά τη λειτουργία του ανιχνεύει τα πολύ μικρά ηλεκτρικά ρεύματα της επιφάνειας του δέρματος, που οφείλονται στη δράση των μυών από τα νεύρα - κάτι σαν τα όργανα παρακολούθησης της καρδιάς ή του εγκεφάλου που χρησιμοποιούνται στα νοσοκομεία. Με τη χρήση του σχετικού software τα ρεύματα μετατρέπονται σε εντολές που αντιστοιχούν στην κίνηση του mouse πάνω, κάτω, δεξιά και αριστερά. Το εξάρτημα του χεριού ενεργοποιεί το κλικ του mouse, όταν εκταθεί ο βραχίονας.



Ο Anthony Lloyd, διευθυντής πωλήσεων της BioControl Systems, επέδειξε το σύστημα παίζοντας Quake. Ελεγχε την κίνηση του ήρωα στο χώρο κουνώντας ελαφρά το κεφάλι του και τραβούσε μία φανταστική σκανδάλη για να πυροβολήσει. Ο ίδιος δήλωσε: "Οταν το παρουσιάσαμε σε ένα πρόσφατο computer show, υπήρξαν εκατοντάδες παιδιά που εκδήλωσαν έντονο ενδιαφέρον. Το ποντίκι δεν έχει αλλάξει μορφή από τότε που ξεκίνησε, αλλά όταν αλλάζεις το interface, αλλάζεις το μέσο. Αυτό συμβαίνει ήδη: οι άνθρωποι αρχίζουν να μιλούν για υπολογιστές που θα φοριούνται. Είναι η τεχνολογία του 21ου αιώνα". Στην Αμερική θα κυκλοφορήσει την άνοιξη αντί του ποσού των 250 δολαρίων.

Νέο στέκι για τους Net-fans

Την Τετάρτη, 18 Φεβρουαρίου, ένα νέο στέκι διασκέδασης και ενημέρωσης μέσω Internet εγκαινιάστηκε στην Αθήνα και προστέθηκε στο "δίκτυο" των πρωτοποριακών cafés που συνεργάζονται με την Amstel στο χώρο του Διαδικτύου.

Ο λόγος για το Inforama Center (Πατησίων 302). Πρόκειται για ένα μοντέρνο cafe-bar που διαθέτει 15 υπολογιστές, με 24ωρη σύνδεση με το Internet, κάτω από έναν εντυπωσιακό θόλο από γυαλί και μέταλλο καθώς και έναν ολόκληρο... τοίχο με τον ελληνικό και ξένο Τύπο. Το Inforama λειτουργεί καθημερινά από τις 10:00 έως τις 24:00, παρέχοντας μεγάλη ποικιλία υπηρεσιών. Οι χρήστες ηλεκτρονικών υπολογιστών μπορούν να φτιάξουν το δικό τους site, να συνομιλήσουν με άλλους στο Διαδίκτυο ή να δοκιμάσουν τις ικανότητές τους σε όλα τα δημοφιλή παιχνίδια. Στο πλαίσιο της πρωτοβουλίας της Amstel, που έχει ως στόχο να διευκολύνει τους νέους στην ενασχόλησή τους με τις νέες τεχνολογίες, λειτουργούν ήδη αρκετοί σύγχρονοι χώροι διασκέδασης που προσφέρουν πρόσβαση στο Internet. Στην Αθήνα λειτουργεί το Hypercorner (Αγ. Ιωάννου 102, Αγ. Παρασκευή) με 16 τερματικά, στη Θεσσαλονίκη το Indigo Bar-Cafe (Μεγ. Αλεξάνδρου 53, στο Ποσειδώνιο) και στην Πάτρα το νεοεμφανιζόμενο Multirama (Μαιζώνος 58).

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην κ. Αννίτα Παλημέρη (τηλ.: 6852631-3).



Ηλεκτρονική έκθεση

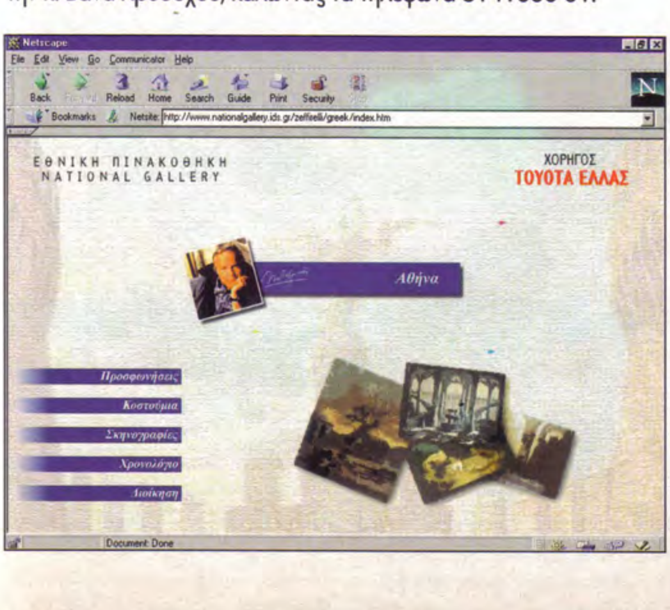
Με την ευκαιρία της παρουσίασης της έκθεσης σκηνογραφίας του Franco Zeffirelli στην Εθνική Πινακοθήκη, ο χορηγός της έκθεσης "Toyota Hellas" μερίμνησε ώστε να δημιουργηθεί αντίστοιχη παρουσία στο Internet, αναφορικά τόσο με τα εκθέματα όσο και με την Πινακοθήκη, στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.nationalgallery.ids.gr/zeffirelli. Η παρουσίαση της έκθεσης μέσα από τον κυβερνοχώρο περιλαμβάνει σκηνογραφικά προσχέδια του Franco Zeffirelli για παραστάσεις που ο ίδιος σκηνοθέτησε στο θέατρο, τον κινηματογράφο και την όπερα, καθώς επίσης κοστούμια και χρυσά κοσμήματα που σχεδίασε ο καλλιτέχνης για τις παραγωγές του.



Μέσα από τις ηλεκτρονικές σελίδες της συγκεκριμένης παρουσίασης μπορείτε να δείτε σημαντικό μέρος των εκθεμάτων με την πλήρη περιγραφή τους. Τα εκθέματα εμφανίζονται σε μορφή καταλόγου με μικρές φωτογραφίες, ώστε να επιτυγχάνεται η ταχύτερη πρόσβαση σε αυτά. Εφόσον το επιλέξετε, μπορείτε να δείτε τις φωτογραφίες σε μεγαλύτερο μέγεθος και με περισσότερη λεπτομέρεια. Επίσης, συμπεριλαμβάνονται οι προσφωνήσεις του Υπουργού Πολιτισμού, Ευάγγελου Βενιζέλου, της διευθύντριας της Εθνικής Πινακοθήκης, Μαρίνας Λαμπράκη-Πλάκα, του καθηγητή Παναγιώτη Αθανασόπουλου, προέδρου της Toyota Hellas, της Ειρήνης Παππά, του Jules Dassin και του Σπύρου Ευαγγελάτου.

Τη δημιουργία της ηλεκτρονικής έκδοσης επιμελήθηκε η εταιρία IDS και θα παραμείνει ως μέρος του ηλεκτρονικού αρχείου των εκθέσεων της Εθνικής Πινακοθήκης στο Internet.

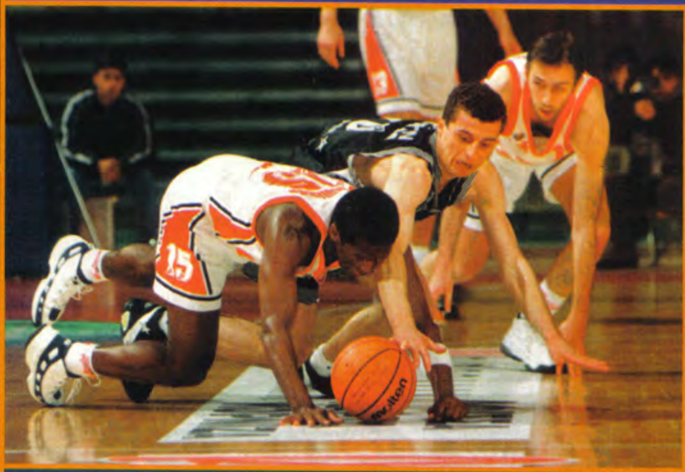
Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την κ. Βάνα Χρυσοχού, καλώντας τα τηλέφωνα 6141030-31.



Για πρώτη φορά σε CD-ROM όλη η ιστορία του ελληνικού μπάσκετ...

Μία συμπαραγωγή των εταιριών EXODUS A.E. και COMPUPRESS A.E..





✓ *1.100 φωτογραφίες, 3D animations, ηχητικά εφέ, videos*

στιγμιότυπα

άνω των 30 λεπτών

✓ *Ολοι οι αγώνες των ελληνικών ομάδων στα*

ευρωπαϊκά κύπελλα

✓ *Οι αγώνες και το αναλυτικό ιστορικό της*

εθνικής ομάδας

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ΓΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ: 3801487

COMPUPRESS A.E.
ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, Τηλ.: 3801761
ΛΙΑΝΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 17, 106 82, Αθήνα, Τηλ.: 3801487
ΑΝΑΠΤΥΞΗ: EXODUS A.E., Φιλολάου 40, 116 33 Αθήνα, Τηλ.: 7264505, Fax: 7264506





Supported by Web CD technology

Τα σημαντικότερα στοιχεία θα ανανεώνονται σε τακτά χρονικά διαστήματα μέσω Internet

...και οι σημαντικότερες στιγμές του.



ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ

- ✓ *Οι αγώνες του πρωταθλήματος* **Α1 κατηγορίας** *από το 1986 μέχρι σήμερα*
- ✓ *Παρουσίαση του Κυπέλλου Ελλάδας με αναλυτική αναφορά σε όλους τους* **τελικούς** *του θεσμού*
- ✓ *Βιογραφικά σημειώματα και αναλυτικά στατιστικά στοιχεία για περισσότερους από* **200 παίκτες**

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: COMPUPRESS, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Παρακαλώ στείλτε μου το CD-ROM "Το Ελληνικό Μπάσκετ".

Τιμή: 12.000 Δρχ.

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΤΗΛ. .... ΗΜ/ΝΙΑ ....

❑ Απέστειλα ταχ. επιταγή Νο ....
(προς COMPUPRESS Α.Ε., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)

❑ Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις λάβω το CD-ROM.

❑ Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου:

❑ VISA ❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_| |_|_|

Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

Υπογραφή..............................

Cyberstrike 2: The sequel

Η συνέχεια ενός πολύ καλού παιχνιδιού, του "Cyberstrike", είναι έτοιμη να κυκλοφορήσει από τη Sony Interactive. Το Cyberstrike 2 συγκαταλέγεται στην ίδια κατηγορία παιχνιδιών με αυτήν του προκατόχου του, δηλαδή τη Mech Combat Simulation. Ενδεικτικό του κλίματος που επικρατεί στην παγκόσμια αγορά παιχνιδιών είναι το γεγονός ότι το παιχνίδι αρχικά θα κυκλοφορήσει μόνο σε multiplayer (φυσικά, on-line) έκδοση, η οποία θα υποστηρίζει την ταυτόχρονη συμμετοχή τριάντα δύο παικτών, ενώ αργότερα ίσως εμφανιστεί και η singleplayer. Η 16-bit παλέτα χρωμάτων που χρησιμοποιεί το παιχνίδι σε συνδυασμό με το





γεγονός ότι το μεγαλύτερο μέρος της δράσης εκτυλίσσεται σε εξωτερικούς χώρους προμηνύουν ένα σπουδαίο αισθητικό αποτέλεσμα με μεγάλη λεπτομέρεια στη σχεδίαση. Αυτή τη φορά τα CyberPods που έχετε στη διάθεσή σας διαθέτουν μικροϋπολογιστή, ο οποίος αναλαμβάνει να κάνει όλη τη "βρώμικη" δουλειά που σας "έτρωγε" πολύτιμο χρόνο (όπως τη μεταφορά ενέργειας από τις ασπίδες στα όπλα και τανάπαλιν). Αλλωστε, το επίπεδο του customization θα είναι ιδιαίτερα υψηλό, γεγονός που προσθέτει πόντους στο gameplay και την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο. Να το περιμένετε μέσα στο καλοκαίρι.

Ενα κόμικς διαφορετικό από τα άλλα

Αν βαρεθήκατε τα χάρτινα περιοδικά, αν βαριέστε να πάτε μέχρι το περίπτερο για να τα προμηθευτείτε, αν τα κλασικά κόμικς δεν σας προσφέρουν αρκετή διασκέδαση, τότε μόνο μια λύση υπάρχει: Συνδεθείτε αμέσως στη διεύθυνση http://www.takenoprisoners.com/comic/index.html και απολαύστε ένα καταπληκτικό κόμικς, βασισμένο στο Take No Prisoners που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος. Δεν σας γράφουμε περισσότερα για να μη σας χαλάσουμε την έκπληξη. Ακόμη κάθεστε;



Μία διαφορετική συνέχεια για το Descent

Εντάξει, το Descent το γνωρίζαμε: Επρόκειτο για ένα κλασικό Doom clone παιχνίδι. Η συνέχειά του, όμως, πώς μας προέκυψε space combat simulation; Μη βιάζεστε να ταραχθείτε, αγαπητοί φίλοι, πωρωμένοι με τα action 3D παιχνίδια. Το Descent FreeSpace: The Great War φαίνεται ότι θα αποτελέσει έκπληξη - και μάλιστα ως sequel διαφορετικού είδους παιχνιδιού. Πιο συγκεκριμένα, σε ένα άκρως interactive αλλά και πλούσιο καλλιτεχνικά περιβάλλον, θα βρεθείτε κυβερνήτης ενός διαστημικού αεροσκάφους, το οποίο θα πρέπει να καθοδηγήσετε στις διάφορες αποστολές με σοφία και εξυπνάδα. Στο παιχνίδι θα αναμειχθείτε σε μια σειρά από δύσκολες μάχες με αντίπαλα αεροσκάφη, η έκβαση των οποίων θα αποβεί καθοριστική για την εξέλιξη του σεναρίου. Ετοιμάστε λοιπόν τις αποσκευές σας και φροντίστε να πάρετε μαζί και μερικές δραμαμίνες για τη ναυτία!



ADVENTURE UPDATE

Για να γράψω όσα πράγματι θέλω δεν θα έφθανε ούτε ένα εξασέλιδο - έτσι μένει πίσω συνεχώς μία σειρά σημαντικών θεμάτων στα οποία θέλω να αναφερθώ. Από το επόμενο τεύχος, όμως, θα αρχίσω να γράφω για μία σειρά "ειδικών" θεμάτων που αφορούν, για παράδειγμα, στο παρελθόν, το παρόν και το μέλλον των RPGs, στο τι συζητιέται για το μέλλον των adventure games, αλλά και σε πιο ειδικά θέματα όπως η ιστορία των ανθρώπων της Infocom κ.ά.

Οταν θα διαβάζετε αυτό το τεύχος του περιοδικού, πιθανώς να έχουν κυκλοφορήσει δύο πολύ σημαντικές παραγωγές, από τις σπουδαιότερες της φετινής χρονιάς: το Black Dahlia της Take 2 Software και το Overseer της Access.

Το Black Dahlia ακούγεται ότι τελικά θα περιλαμβάνει οκτώ CDs (το γράφω με κάθε επιφύλαξη) και κανονικά πρέπει να έχει ήδη κυκλοφορήσει γύρω στο τέλος του Φεβρουαρίου. Στο παιχνίδι υποδύεστε τον Jim Pearson και δουλεύετε για το Office of the Coordinator of Information (προκάτοχος της CIA), ενώ η δράση εξελίσσεται το καλοκαίρι του 1941. Το σενάριο του παιχνιδιού είναι εμπνευσμένο από το περίφημο ομώνυμο μυθιστόρημα που είναι βασισμένο στην ανεξιχνίαστη δολοφονία της ηθοποιού Elizabeth Short, γνωστής ως "Black Dahlia", αλλά και στους επίσης ανεξιχνίαστους περίφημους "Torso" φόνους στο Cleveland, καθώς πολλοί πιστεύουν ότι έχουν διαπραχθεί από το ίδιο άτομο. Το παιχνίδι περιλαμβάνει περισσότερες από εξήντα τοποθεσίες, εβδομήντα πέντε puzzles (αυτή τη φορά έχουν πιο άμεση σχέση με την ιστορία απ' ό,τι συνέβαινε στο Ripper) και πάνω από τρεις ώρες κινηματογραφικές σκηνές δράσης με χολιγουντιανούς ηθοποιούς, με πρώτο και καλύτερο τον φοβερό Dennis Hopper. Διερευνώντας τις δραστηριότητες μιας ναζιστικής οργάνωσης, θα βρεθείτε στο κατόπι ενός τρομερού "δολοφόνου", ο οποίος είναι πραγματική απειλή για την ανθρωπότητα. Μην ξεχνάτε ότι για μένα το Ripper είναι το καλύτερο full screen video graphic adventure και αν και το Black Dahlia έχει έστω ίδιας ποιότητας video (τονίζω το ΑΝ, γιατί...), τότε ποιος με κρατά...

Το Tex Murphy: Overseer κανονικά πρέπει να έχει κυκλοφορήσει ήδη από τις 25 του Φλεβάρη. Είναι το πρώτο παιχνίδι που μέσα στο



BALDUR'S GATE

πακέτο θα περιέχει τα CD-ROMs αλλά και ένα DVD, καλύπτοντας έτσι και τα δύο formats. Το παιχνίδι απαιτεί Pentium 133, Windows 95, 16MB RAM, 2MB video card (640x480x16bit ανάλυση - προσέξτε το καλά αυτό), 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, 4x CD-ROM ή DVD drive και 20MB στο σκληρό. Ο δημιουργοί του ισχυρίζονται ότι το DVD τους έχει επιτρέψει να δημιουργήσουν ένα better-than-television ποιότητας video. Το παιχνίδι θα έχει full screen γραφικά (να δω full screen video και να τρελαθώ), αφού το UAKM Interface που χρησιμοποιήθηκε στα Under A Killing Moon και Pandora Directive έχει αλλάξει ελαφρά ώστε να επιτρέπει αυτά τα γραφικά. Οπως τονίζουν οι δημιουργοί του, η έμφαση στο Overseer έχει δοθεί στην πλευρά του adventure (πόσο μου αρέσει αυτή η λέξη!). Περισσότερα όμως τον άλλο μήνα, οπότε θα έχουμε ένα "μεγαλοπρεπές" review.

Η Intreplay έχει πέσει με τα μούτρα και ήδη ετοιμάζει το Fallout 2, το οποίο μετά την απροσδόκητη επιτυχία που σημείωσε το πρώτο αναμένεται με ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Ακούγεται μάλιστα ότι πιθανόν να κυκλοφορήσει μέσα στο καλοκαίρι...



OVERSEER

Επιτέλους, κυκλοφόρησαν τα πρώτα νέα σχετικά με το Diablo 2. Σημειώστε ότι το Diablo 1 έχει ήδη πουλήσει περίπου ένα εκατομμύριο αντίτυπα (πάντως, ομολογώ ότι στο μακρινό Περού το μόνο computer game που είδα σε τρεις-τέσσερις βιτρίνες ήταν το Diablo, στα ισπανόφωνα φυσικά). Το παιχνίδι θα έχει σημαντικές αλλαγές αλλά δεν θα χάσει το χαρακτήρα του. Δεν θα απευθύνεται φυσικά στους λεγόμενους hard core role playing gamers αλλά θα έχει πολύ ισχυρότερη role playing experience. Οι δημιουργοί του σκέφτονται να φέρουν αλλαγές κυρίως σε τρεις βασικούς τομείς: Οι πόλεις θα είναι πολύ πιο "ζωντανές" και οι NPCs (Non Player Characters) θα έχουν μεγαλύτερη αλληλεπίδραση στα διάφορα quests, ενώ επιδιώκεται η playing experience να είναι τελείως διαφορετική για κάθε χαρακτήρα του παιχνιδιού. Οι NPCs θα κινούνται και κάθε πόλη θα έχει επίδραση στην "ποιότητα" και το χαρακτήρα τους. Αυτή τη φορά θα υπάρχουν τέσσερις πόλεις, πέντε χαρα-

►►►►►►►►►►►►►►►► 27

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

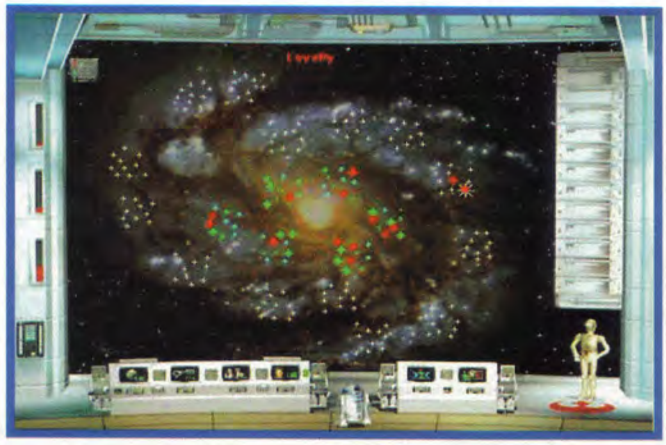
Οπως γίνεται τις περισσότερες φορές, όταν τα "καλά" και "αγαθά" Μ.Μ.Ε. δεν έχουν κανένα "καυτό" θέμα για να μας βομβαρδίσουν, επιδίδονται στο γνωστό τους σπορ: Ξεθάβουν κάποιο θέμα που είναι ξεχασμένο τον περισσότερο καιρό (βλ. ναρκωτικά) ή κατασκευάζουν ένα νέο - φθάνει βέβαια να είναι "ζουμερό", δηλαδή εντυπωσιακό. Ετσι έγινε με το "σάλο" που ξέσπασε σχετικά με το παιχνίδι Carmageddon και τη βία, αφού ενοχλήθηκαν τα ηθικά και παιδαγωγικά ένστικτά μας. Κανείς, βέβαια, δεν αναρωτήθηκε τι είδους εκπομπές προβάλλει σε ώρες υψηλής θεαματικότητας (ειδικά από μικρά παιδιά) το κανάλι που δημιούργησε το θέμα.

Ευτυχώς, δεν ήταν όλες οι "φωνές" των μέσων τόσο φάλτσες. Ο Παντελής Μπουκάλας στην "Καθημερινή της Κυριακής" στις 8 Φεβρουαρίου κάνει μια εύστοχη σύγκριση με τον πραγματικό κόσμο μέσα στον οποίο μεγαλώνουν και "διαπαιδαγωγούνται" τα παιδιά. Αν λοιπόν περιορίσουμε τη βία που βλέπει και αισθάνεται ένα παιδί στην οθόνη του υπολογιστή, αυτόματα αθωώνουμε τον κόσμο. Αυτό τον κόσμο με τις καθημερινές ληστείες και δολοφονίες, με τους εμφύλιους πολέμους, με τις γενοκτονίες (βλ. Κούρδοι), με τη φτώχεια και την πείνα του. Καλό θα ήταν να μην υποτιμάμε την παιδική νοημοσύνη και να μη φανταζόμαστε ότι τα παιδιά δεν καταλαβαίνουν και δεν μπορούν να ξεχωρίσουν την πραγματικότητα από τη φαντασία. Εξάλλου, όσον αφορά στα "αιματοκυλίσματα" και τα "ξεκληρίσματα" των αθώων πεζών στο Carmageddon, η θέση του κ. Μπουκάλα δεν χρειάζεται σχόλια: "Αλήθεια, πόσες φορές δεν έχει ακούσει και δεν έχει έχει δει κάθε πιτσιρίκι τον οδηγό-γονιό του να σκοτώνει με τον πλέον υλικό τρόπο, αυτόν της γλώσσας και της χειρονομίας, τον "αντίπαλο" οδηγό ή πεζό;"

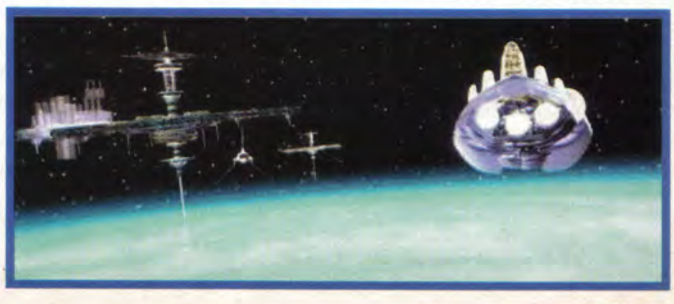
Αν συγκρίνουμε τη βία στα ηλεκτρονικά παιχνίδια με εκείνη που εμφανίζεται στους τηλεοπτικούς δέκτες μας, τότε τα αποτελέσματα θα είναι εντυπωσιακά. Στο βιβλίο του "Η Δύναμη της Τηλεόρασης" (εκδόσεις "Καστανιώτης") ο επίκουρος καθηγητής του Τμήματος Επικοινωνίας & Μ.Μ.Ε. κ. Στέλιος Παπαθανασόπουλος περιγράφει την τηλεοπτική πραγματικότητα στις Η.Π.Α. Σύμφωνα με έρευνα, υπολογίζεται ότι ένα παιδί μέχρι να γίνει 18 ετών έχει παρακολουθήσει 200.000 σκηνές βίας, από τις οποίες οι 40.000 είναι δολοφονίες. Επίσης, σε 18 τηλεοπτικές ώρες καταμετρήθηκαν 1.846 σκηνές βίας. Στην ελληνική τηλεόραση, σε έρευνα που διεξήχθη τον Φεβρουάριο του 1996, οι σκηνές βίας τα πρωινά του Σαββατοκύριακου (οπότε τα παιδιά παρακολουθούν τηλεόραση κατά κόρον) ήταν περισσότερες από 250 από τις 9:00 μέχρι τις 13:00. Οι σκηνές αυτές (φυσικά, όχι μόνο στη συγκεκριμένη χρονική περίοδο) παρουσιάζουν τη βία ως το μόνο τρόπο επίλυσης των προβλημάτων με έναν σταθερό και στερεότυπο τρόπο. Επιπλέον, η απάθεια του τηλεθεατή και η παθητική "ανάγνωση" των μηνυμάτων του "μαύρου κουτιού" επηρεάζουν σαφώς περισσότερο από τη χρήση του υπολογιστή, η οποία όχι μόνο απαιτεί ειδικές γνώσεις αλλά και είναι εύκολα ελέγξιμη από τους γονείς.

Ο "Πόλεμος των Αστρων" επιστρέφει

Μέχρι τώρα τα παιχνίδια που ασχολούνταν με τον περίφημο "Πόλεμο των Αστρων" καταλέγονταν στην κατηγορία των action flight simulators ή των 3D shoot'em up. Η LucasArts, όμως, αποδεικνύει ότι ξέρει να πρωτοτυπεί και ετοιμάζει ένα καθαρόαιμο real time παιχνίδι



στρατηγικής. Η επιλογή στρατοπέδου είναι σίγουρα πολύ δύσκολη. Θα παίξετε με την Αυτοκρατορία του φοβερού Darth Vader ή με τους Επαναστάτες του γνωστού Luke; Οταν τελικά αποφασίσετε με ποιον θα πορευθείτε, πρέπει να σχεδιάσετε τη στρατηγική σας. Αρχικά χρειάζεστε να εξασφαλίσετε τη συμμαχία όσων περισσότερων πλανητών μπορείτε. Για αυτό στείλτε τους εμπόρους, τους διπλωμάτες και τους κατασκόπους σας να κάνουν τη... βρώμικη δουλειά. Από τους συμμαχικούς πλανήτες θα αντλήσετε τους φυσικούς πόρους (η λέξη "resource" σας θυμίζει κάτι;) που θα σας επιτρέψουν να "χτίσετε" τον ανίκητο στρατό σας. Οι καινοτομίες του παιχνιδιού σε σχέση με το κλασικό πια Command & Conquer αναμένεται να είναι πολλές, γεγονός που μας δυσκολεύει να κατατάξουμε το Star Wars Rebellion στην κατηγορία των κλώνων. Για παράδειγμα, θα έχετε στη διάθεσή σας κάποιους ειδικούς χαρακτήρες με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά, τους οποίους θα μπορείτε να στείλετε σε ειδικές αποστολές (σαμποτάζ, δολοφονίες κ.λπ.). Εκείνο όμως που θα κάνει τον τίτλο να ξεχωρίσει είναι το ότι κάθε παιχνίδι θα είναι εντελώς διαφορετικό, καθώς οι πλανήτες, οι χαρακτήρες και οι καταστάσεις ορίζονται από την αρχή. Αν όλα τα προαναφερθέντα ντυθούν με το απαραίτητο "συνολάκι" (γραφικά, ήχος), τότε μάλλον πρέπει να περιμένουμε το παιχνίδι που θα εκθρονίσει το C&C. Υπερβολικά αισιόδοξοι; Ισως!



ADVENTURE UPDATE

25 ►►►►►►►►►►►►►►►►

κτήρες από τους οποίους θα μπορείς να διαλέξεις έναν κάθε φορά φυσικά, ενώ θα περιέχονται νέες τακτικές μαχών, νέα spells και όπλα, και φυσικά νέα τέρατα.

Ηδη έχει δημιουργηθεί ένα Club, το Knights of Honor. Οσοι έχετε πρόσβαση στο Internet μπορείτε να το επισκεφθείτε στην διεύθυνση :

http://www.knightsofhonor.com/.

★ Δύο ειδήσεις έσκασαν μαζί σαν μία μικρή βόμβα και επιβεβαίωσαν για ακόμη μία φορά αυτά που ΠΡΩΤΟΙ από όλο τον παγκόσμιο Τύπο γράψαμε, ότι δηλαδή η Sierra "αφήνει" τον παραδοσιακό χώρο της που ήταν τα adventure games -αφού όπως έχει δηλώσει επανειλημμένα ΔΕΝ πιστεύει πια "τόσο πολύ" σε αυτά- και στρέφεται σε άλλους τομείς παιχνιδιών. Ετσι, πρόσφατα ανακοίνωσε ότι ενώνει μερικές βασικές εταιρίες από αυτές που ελέγχει -με πρώτη και καλύτερη την περίφημη Dynamix- και ιδρύει με αυτές ένα Sport Division! Η εταιρία, λοιπόν, που μας έδωσε τα περίφημα The Rise of the Dragon και Heart of China μας αποχαιρετά οριστικά. Η πιο σημαντική είδηση όμως είναι ότι ΑΠΕΛΥΣΕ τον περίφημο Scott Murphy, βασικό δημιουργό της μοναδικής σειράς Space Quest, ο οποίος δούλευε ήδη μαζί με ένα ολόκληρο team της εταιρίας για το Space Quest 7! Ο βασικός λόγος σύμφωνα με την εταιρία είναι ότι δεν πιστεύει πως τα Space Quest έχουν πλέον κοινό ικανό να "κρατήσει" εμπορικά έναν τέτοιο τίτλο! (Στο χωριό μου υποστηρίζουν ότι όσα δεν φθάνει η αλεπού τα κάνει κρεμαστάρια.) Την είδηση γνωστοποίησε ο ίδιος ο Scott Murphy, ο οποίος έστειλε σχετικό γράμμα σε αρκετούς φορείς στο Internet. Ηδη στο Internet έχει ξεκινήσει η μαζική αποστολή γραμμάτων προς την εταιρία με σκοπό να της αλλάξουν γνώμη, κάτι που οι χρήστες κατόρθωσαν τόσο με το Quest of Glory 5 όσο και με το Return to Krondor...

Εγώ τι να γράψω; Κρίμα... Πάντως γράμμα ΔΕΝ στέλνω... Σιγά ΜΗΝ την παρακαλάμε κιόλας. Αν αυτή δεν μας θέλει μία φορά, εμείς δεν τη θέλουμε δέκα...

SANITARIUM





DIABLO 2

★ Επικεφαλής σχεδίασης του πολυαναμενόμενου Grim Fandango της LucasArts, η οποία ανοίγεται έτσι σε έναν "θεματικό" χώρο άγνωστό της μέχρι τώρα, ανέλαβε ο "πολύς" Tim Schafer που, ανάμεσα σε άλλα, είναι ο δημιουργός των Full Throttle και Day of the Tentacle. Σύμφωνα με όσα υποστηρίζει, το παιχνίδι με τον τόσο έντονα μυστηριώδη τίτλο θα συνδυάζει 3D animated gameplay με "ένα ευρύ φάσμα παράξενων θεματικών επιρροών".

του Αντρέα Τσουρινάκη

★ Για να ξέρετε τι περιμένουμε γενικά μέχρι το τέλος του χρόνου, σημειώστε τις ακόλουθες ημερομηνίες (φυσικά με κάθε επιφύλαξη):

Black Dahlia	Interplay	25 Φεβρουαρίου
Starcraft	Blizzard	11 Μαρτίου
Starship Titanic	Simon & Schuster	12 Μαρτίου
Die By The Sword	Interplay	27 Μαρτίου
Might and Magic VI	3DO	30 Μαρτίου
Of Light and Darkness	Interplay	31 Μαρτίου
Overseer	Access	Μάρτιος
King's Quest: Mask of Eternity	Sierra	Μάρτιος
Sanitarium	ASC Games	19 Απριλίου
Heart of Darkness	Interplay	29 Απριλίου
Final Fantasy V	Squaresoft	Απρίλιος
Warcraft Adventures: Lord of the Clans	Blizzard	Απρίλιος
Daikatana	Eidos Int.	Μάιος
Baldur's Gate	Interplay	Ιούνιος
Quest For Glory V	Sierra	15 Ιουνίου
Fallout 2	Interplay	Αύγουστος
Grim Fandango	LucasArts	Αύγουστος
Wizardry 8	Sir-Tech	Καλοκαίρι
Gabriel Knight 3	Sierra	Καλοκαίρι
X-Files	Fox	Καλοκαίρι
Final Fantasy VII	Eidos Int.	Φθινόπωρο
Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Interplay	Οκτώβριος
Return to Krondor	Sierra	Χειμώνας
Ultima 9	Origin	Χειμώνας
Diablo 2	Blizzard	Χειμώνας

PC Spy

Από την παρούσα στήλη παρουσιάζονται κάθε μήνα previews των σημαντικότερων παιχνιδιών που αναμένεται να κυκλοφορήσουν τους επόμενους μήνες για PCs.

EGYPT 1156 B.C.: TOMB OF THE PHARAOH

από την Cryo

Η Cryo, σε συνεργασία με το CANAL+ Multimedia και την Reunion des Musées Nationaux, φαίνεται να έχει χτυπήσει φλέβα "χρυσού". Ετσι, μετά το Versailles 1685, όταν εσείς θα διαβάζετε αυτό το τεύχος, θα έχει κυκλοφορήσει και το Egypt 1156 B.C.: Tomb of the Pharaoh.

Προτού προχωρήσουμε στην παρουσίαση του παιχνιδιού να σταθούμε σε ένα γεγονός που αποτελεί ΟΡΟΣΗΜΟ στην κυκλοφορία των adventures στη χώρα μας. Ως γνωστό, την εταιρία αντιπροσωπεύει στην Ελλάδα η Plotline. Η εταιρία λοιπόν σκέφθηκε την πιθανότητα να κυκλοφορήσει το παιχνίδι στη χώρα μας με ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ υπότιτλους. Μια ανάλογη προσπάθεια έγινε πριν από λίγο καιρό από τη CD-Media με το Kick Off, μέσα στο οποίο "έβαλαν" τη φωνή του Γιάννη Διακογιάννη. Δεν έχω δει το συγκεκριμένο πρόγραμμα για να γνωρίσω τη λειτουργικότητά του, έτσι δεν



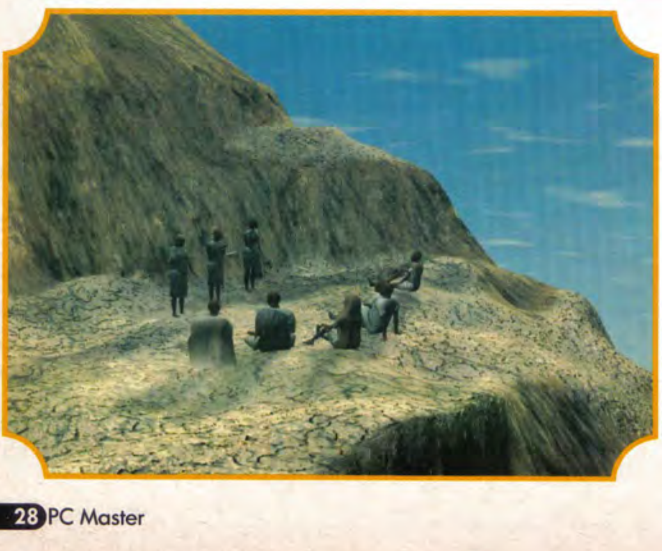
μπορώ να εκφέρω γνώμη. Εντούτοις, η ιδέα της Plotline είναι θαυμάσια και εύχομαι να βρει μιμητές. Οι χαρακτήρες θα μιλούν στα αγγλικά (ίσως κάποτε, σε ένα άλλο στάδιο ανάπτυξης, να δούμε να μιλούν και ελληνικά) αλλά το κείμενο (text) πάνω στην οθόνη θα είναι στα ελληνικά. Χαράς ευαγγέλια, δηλαδή.

Ομως φαίνεται ότι στη χώρα μας τίποτα δεν μπορεί να γίνει σχεδόν τέλεια. Γιατί το γράφω αυτό; Οταν με πήρε τηλέφωνο η Αγγελική από την Plotline και μου έκανε λόγο για το demo που έχουν στα χέρια τους (και το άλλο υλικό), της απάντησα ότι θα περάσω αμέσως από τα γραφεία τους να συζητήσουμε. Πράγματι πήγα, πήρα όλο το υλικό, και εκεί έμαθα έκπληκτος ότι το παιχνίδι πρόκειται να κυκλοφορήσει μέχρι το τέλος του Φεβρουαρίου (η συζήτησή μας έγινε περίπου στις 17 του μηνός)! Μου ανέφερε ότι οι Γάλλοι τελειώνουν την αλλαγή του κώδικα (περνώντας τα ελληνικά κείμενα) και κατόπιν θα τους στείλουν όλα τα CDs, αφού το υπόλοιπο υλικό είναι ήδη έτοιμο. Στις ερωτήσεις μου γιατί δεν μας ειδοποίησαν νωρίτερα και αν είναι δυνατό να έχουμε ένα αντίτυπο με courier για να προλάβουμε το τεύχος, μου απάντησε ότι η αγγλική version κυκλοφορεί εδώ και μία εβδομάδα αλλά δεν σκέφτηκαν να ζητήσουν ένα αντίτυπο για να το παρουσιάσουμε έγκαιρα στο περιοδικό! Τα γράφω όλα αυτά για να δείτε τι κάνουμε προσπαθώντας να σας παρουσιάσουμε όσο πιό γρήγορα μπορούμε οτιδήποτε κυκλοφορεί, καθώς και ότι οι εδώ αντιπροσωπίες δεν σκέπτονται το συμφέρον τους...

Επιστρέφοντας στο σενάριο του παιχνιδιού, αυτό εξελίσσεται στην αρχαία Θήβα, όχι τη δική μας αλλά αυτήν της Αιγύπτου, στα 1156 π.Χ. ή, αν προτιμάτε, στο 29ο έτος της βασιλείας του Ραμσή Γ'.

Αναλαμβάνετε το ρόλο του Ramose, ενός νεαρού Αιγύπτιου. Ο πατέρας σας Meryimen, επικεφαλής αρχειοφύλακας του βεζίρη Tu, μόλις συνελήφθη, κατηγορούμενος ότι σχεδίασε τη λεηλασία του τύμβου του Seti I. Αυτή η "εγκληματική" πράξη μπορεί να επιφέρει την άμεση θανάτωσή του, τη διαγραφή του ονόματός του από όλα τα ιστορικά ντοκουμέντα και την καταστροφή του προσωπικού τύμβου του.

Την ημέρα της σύλληψης του πατέρα σας λαμβάνετε ένα παράξενο ανώνυμο γράμμα από κάποιον που υπογράφει ως "Cobra" και ισχυρίζεται ότι ο πατέρας σας είναι αθώος. Ταυτόχρονα σας προσφέρει μία σειρά κωδικοποιη-







μένων στοιχείων που θα σας βοηθήσουν να αποδείξετε την αθωότητά του.



Χάρη στη διοικητική θέση σας κατορθώνετε να πείσετε το βεζίρη να δώσει παράταση τριών ημερών στην εκτέλεση της θανατικής ποινής του πατέρα σας. Η γιορτή του Opet είναι ακριβώς σε τρεις μέρες, ενώ ο ίδιος ο Φαραώ πρόκειται να παραβρεθεί σε αυτόν τον εξαιρετικά σπουδαίο εορτασμό. Η αρχή της εορτής του θα συμπίπτει με την ημέρα της εκτέλεσης του πατέρα σας. Αν αποτύχετε να αποδείξετε την αθωότητά του, θα αρχίσει η πτώση ολόκληρης της οικογένειάς σας κατά τα ήθη της εποχής, σύμφωνα με τα οποία ολόκληρη η οικογένεια ενός καταδικασμένου υπέκειτο σε αντίστοιχο εξευτελισμό και ατίμωση. Ξεκινώντας την περιπέτεια δεν έχετε παρά να πάτε κατευθείαν στον τόπο του υποτιθέμενου εγκλήματος, στον τάφο του Φαραώ.

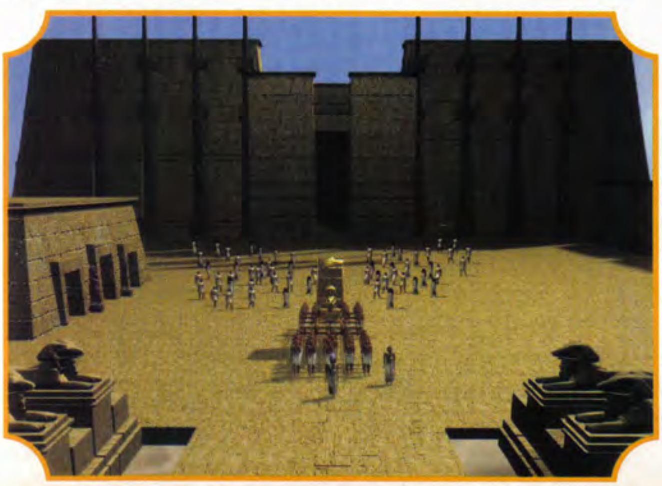
Οι τοποθεσίες και οι χαρακτήρες έχουν δημιουργηθεί σε 3D προοπτική υπό την αυστηρή επίβλεψη του Marc Etienne, διευθυντή του αιγυπτιακού τμήματος του Μουσείου του Λούβρου. Το παιχνίδι ανήκει σε ένα νέο είδος, το οποίο προσπαθεί να δημιουργήσει και να επιβάλει η Cryo και αποκαλείται cultural gameware. Το παιχνίδι συνδυάζεται με μία ιδιόμορφη μορφωτική λειτουργία. Μέσα από αυτό θα μάθετε για την πολιτική, κοινωνική και θρησκευτική κατάσταση της εποχής στην αρχαία Αίγυπτο. Επιπλέον, θα αποκτήσετε εξειδικευμένες γνώσεις για τις εξής έξι σημαντικές περιοχές:

- τον τάφο (tomb) του Seti I, ένα μοναδικό μνημείο στην περίφημη Κοιλάδα των Βασιλέων (πρόσφατα εκεί έλαβε χώρα η φρικιώδης σφαγή των τουριστών από τους ισλαμιστές),
- το χωριό Deir el Medineh, όπου αναπαρίσταται η καθημερινή ζωή των εργατών στον τύμβο κατά την εποχή εκείνη,
- το βαλσαμωτήριο, μία μοναδική πτυχή των αιγυπτιακών τελετών ταφής,
- το Tomb of Noble,
- το House of Noble στο κέντρο της ιστορικής πόλης της Θήβας και, τέλος,
- το περίφημο Karnak, ένα μοναδικό θρησκευτικό κέντρο που αποτελεί σήμερα ένα από τα πιο δημοφιλή τουριστικά αξιοθέατα, με επίκεντρο τον πανέμορφο υπόστυλο ναό, έναν μνημειώδη λαβύρινθο με 134 κολόνες.

Ξεκινώντας το παιχνίδι έχετε τρεις διαφορετικές δυνατότητες: να παίξετε στο Adventure, το Exploration ή το Documentary mode. Το δεύτερο σας δίνει την ευχέρεια να επισκεφθείτε και να μελετήσετε τις έξι περιοχές που προαναφέραμε, ενώ το τελευταίο σάς επιτρέπει να δείτε όλα τα ντοκουμέντα που αναφέρονται σε αυτή την εποχή της Αιγύπτου και περιέχονται στο παιχνίδι. Διαλέγοντας το Adventure mode, πρέπει να τελειώσετε την περιπέτεια και να αποδείξετε την αθωότητα του πατέρα σας. Φυσικά, το παιχνίδι έχει δύο διαφορετικά φινάλε: στο ένα φέρνετε σε αίσιο τέλος την αποστολή σας και στο άλλο αποτυγχάνετε. Στην πρώτη περίπτωση ο ίδιος ο Φαραώ θα σας ανταμείψει με χρυσάφι στο παλάτι του, ο πατέρας σας θα επιστρέψει στη θέση του και ο βεζίρης θα προαχθεί. Εάν όμως αποτύχετε, ο πατέρας σας θα θανατωθεί και εσάς θα σας στείλουν στα χειρότερα ορυχεία της Αιγύπτου!

Η μουσική του παιχνιδιού είναι από το περίφημο διπλό CD "Egypte, le Nil du desert a la mer" που κυκλοφορεί από τη Virgin. Μοναδική ηχητική απόλαυση.

Ο χειρισμός του στηρίζεται στο interface που είδαμε στο Atlantis και το Versailles. Η μεγάλη διαφορά του Tomb of the Pharaoh από το Versailles είναι ότι εδώ έχει τύχει εξαιρετικής προσοχής το Ad-







venture μέρος της περιπέτειας, έτσι ώστε να είναι ιδιαίτερα ελκυστικό σε έναν adventurer.

Τα γραφικά του είναι όντως θαυμάσια. Εκπληκτικές ανασυνθέσεις χώρων, εντυπωσιακοί χρωματισμοί και αρκετά καλό character animation δημιουργούν ένα μοναδικό σύνολο.

Περιμένω το παιχνίδι πώς και πώς, επειδή όντως αξίζει πάρα πολύ και όχι επειδή θα είναι το πρώτο με ελληνικούς υπότιτλους - αν και μόνο αυτό είναι ένας πολύ σημαντικός λόγος για να προστεθεί στη συλλογή μου.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

OVERSEER

από την Access



Ο φίλος μας ο Tex Murphy έχει την τιμητική του σε αυτό το τεύχος (δείτε και το συνοδευτικό CD-ROM μας). Δίκαια, θα υποστηρίζαμε, αφού τόσο η προηγούμενη περιπέτειά του, το πασίγνωστο Pandora Directive, όσο και άλλες παλιότερες (Under A Killing Moon, Mean Streets κ.ο.κ.) συγκαταλέγονται στις κορυφαίες στιγμές των adventure games, ενώ πάντοτε είχαν να επιδείξουν και από μία τεχνολογική πρωτοπορία. Φυσικά, το Overseer δεν θα μπορούσε να μείνει έξω από το χορό. Ετσι, είναι το πρώτο παιχνίδι που κυκλοφορεί σε DVD format (πάντως, μην ανησυχείτε, γιατί στο πακέτο θα συμπεριλαμβάνεται τόσο η DVD όσο και η CD-ROM έκδοση).



Το πιο εντυπωσιακό χαρακτηριστικό που θα υποστηρίζεται στην DVD version του Overseer δεν είναι άλλο από το full screen video, το οποίο θα διαθέτει 65.000 χρώματα και ποιότητα υποσχόμενη να καταπλήξει (MPEG-2, με ρυθμό 30 frames ανά δευτερόλεπτο). Εξίσου εκπληκτικός θα είναι ο ήχος του παιχνιδιού (AC-3 Dolby digital 5-channel surround stereo, φυσικά μόνο στο DVD), ενώ θα υπάρχουν δύο επίπεδα gameplay, προκειμένου να καλυφθούν τόσο οι αρχάριοι όσο και οι πλέον έμπειροι adventurers. Ο κώδικας θα εκμεταλλεύεται τις extra δυνατότητες των επεξεργαστών Pentium II, καθώς και της τεχνολογίας AGP.

Οσον αφορά στο σενάριο, αυτό βασίζεται όπως πάντα σε μια υπόθεση μυστηρίου διανθισμένη με άπλετο χιούμορ και, βέβαια, άφθονη δράση (να μην ξεχάσουμε και τις ωραίες γυναίκες - κοτζάμ Tex Murphy είναι αυτός). Μάλιστα, στο Overseer οι σχεδιαστές έδωσαν ιδιαίτερη βαρύτητα στο gameplay, φτιάχνοντας περισσότερα παζλ και γρίφους από κάθε άλλη φορά, στην προσπάθειά τους να ξεφύγουν από το σκόπελο του interactive video χωρίς ουσία. Μη φοβάστε μήπως όλα αυτά θα σας εμποδίσουν να ολοκληρώσετε με επιτυχία το παιχνίδι: Η Access έχει προνοήσει -όπως πάντα- να συμπεριλάβει ένα εκτεταμένο hint system, που θα δώσει απάντηση σε κάθε απορία σας.



Ενας μεγάλος ηθοποιός, ο Michael York, συγκαταλέγεται στο καστ του Overseer στο ρόλο ενός μυστηριώδους δισεκατομμυριούχου. Ακόμα δεκάδες ηθοποιοί ενσαρκώνουν τους εξαιρετικά ενδιαφέροντες χαρακτήρες του παιχνιδιού (με τον Chris Jones να κρατά πάντα για τον εαυτό του το ρόλο του Tex Murphy).

Για να μπορέσετε να απολαύσετε τα πέντε CD-ROMs (ή το ένα DVD) που περιέχονται στο πακέτο του Overseer, αρκεί ένας Pentium/133, 16MB μνήμης, Windows 95, κάρτα γραφικών με 2MB Video RAM και ανάλυση 640x480, 16-bit κάρτα ήχου, 4x CD-ROM ή DVD drive και 20MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο. Περιττό να πούμε πως το αναμένουμε με αγωνία για ένα εκτεταμένο review...

του Βαγγέλη Κράτσα

ΜΕΤΡΟΝ MULTIMEDIA

ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΜΥΝΗΣ 15
54621, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.
ΤΗΛ: 264608 - FAX: 281292.

e-mail: metron@spark.net.gr



Nikos Bendis [WEB & Layout]
benik@the.forthnet.gr

ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΚΥΠΡΟ.

Ονομ/μο: ______ Πόλη: ______

Διεύθυνση: ______ Τ.Κ: ______ Τηλ: ______

Τίτλος 1: ______ Τίτλος 2: ______



MESSIAH

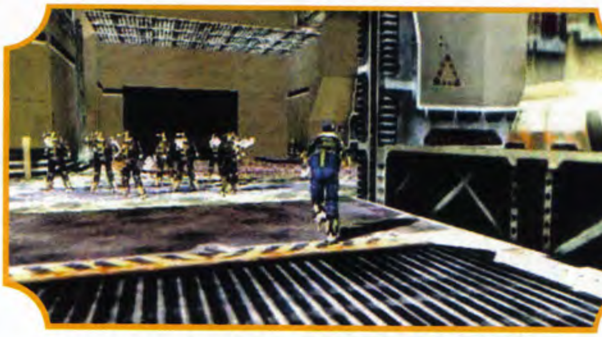
από τη Shiny Entertainment

Το Messiah είναι ένα action παιχνίδι που μας έρχεται από τη Shiny Entertainment, εταιρία γνωστή από τα Earthworm Jim και MDK, και φέρνει γεύση από το μέλλον για πολλούς λόγους. Καταρχήν, είναι ένα παιχνίδι που χρησιμοποιεί τεχνολογίες επόμενης γενιάς, συγκεκριμένα την RT-DAT. Αυτό είναι το ακρωνύμιο για τις Real Time Deformation and Tessellation, δύο τεχνικές που μέχρι πρότινος



χρησιμοποιούνταν σε πανίσχυρα workstations. Σύμφωνα με αυτές, κάθε τρισδιάστατο αντικείμενο που θέλει να δώσει την εντύπωση έμβιου όντος διαθέτει μία σκελετική δομή μυών πάνω στην οποία τα textures παίζουν το ρόλο δέρματος. Ετσι κάποιος 3D χαρακτήρας μπορεί να κινείται με εξαιρετική αληθοφάνεια και να εκτελεί κάποιες κινήσεις (π.χ. ανεβοκατέβασμα στήθους κατά τη διάρκεια της αναπνοής) οι οποίες δεν ήταν εύκολα υλοποιήσιμες με άλλες τεχνικές. Πολύγωνα προσθαφαιρούνται σε κρυφά από το χρήστη σημεία της απεικόνισης, έτσι ώστε να διατηρείται υψηλός ο αριθμός του frame rate. Ως εκ τούτου, το παιχνίδι θα διαθέτει εκπληκτικά γρήγορα γραφικά ακόμα και στα κάπως αργά μηχανήματα (Pentium 100). Βέβαια, η Shiny Entertainment προσδοκά πως η περαιτέρω διάδοση των Pentium II και των AGP διαύλων γραφικών, τα οποία και υποστηρίζονται, θα καταφέρει να δείξει τις δυνατότητες του Messiah στον τομέα των γραφικών. Η τεχνική αυτή είναι τόσο αποδοτική, ώστε υπάρχει πρόθεση να κατοχυρωθεί ως ευρεσιτεχνία στο χώρο των PC games. Οπως μπορείτε να δείτε και από τα παρατιθέμενα screenshots, η ποιότητα των γραφικών είναι πολύ καλή, αν συνυπολογιστεί ότι το frame rate είναι σταθερό (30 frames ανά δευτερόλεπτο) και ότι υποστηρίζονται όλες οι νεότερες γραφικές δυνατότητες τις οποίες γνωρίσαμε μόλις πρόσφατα από παιχνίδια όπως οι συνέχειες των Tomb Raider και Quake. Φυσικά το παιχνίδι θα υποστηρίζει και το νεότερο Voodoo II chipset, οι δυνατότητες του οποίου είναι εκπληκτικές. Πέρα από τα γραφικά το Messiah φέρνει γεύση μέλλοντος και σεναριακά, αφού ασχολείται με την τελική πάλη Καλού και Κακού, όπως αυτή καταγράφεται στις Γραφές. Ελέγχετε τον αρχάγγελο (θου, Κύριε, φυλακήν τω στόματί μου) Bob(!!!), ο οποίος στην αρχή του παιχνιδιού δεν είναι παρά ένας άγγελος-βρέφος με την ιδιότητα να καταλαμβάνει τις ψυχές των ανθρώπων. Αυτό μπορεί να αποδειχθεί εξαιρετικά χρήσιμο, καθώς μπορείτε να εκμεταλλεύεστε τις δυνατότητες αλλά και την ταυτότητα των αντιπάλων σας για να προχωρήσετε στο παιχνίδι (γιατί π.χ. να εξολοθρεύσετε μία φρουρά, όταν μπορείτε να περάσετε ανενόχλητος καταλαμβάνοντας την ψυχή του επικεφαλής;). Το θέμα βέβαια, καθώς μπλέκει με το θρησκευτικό αίσθημα, δεν είναι ουδέτερο ως προς την αποδοχή. Η Shiny Entertainment έχει ήδη δεχθεί επικρίσεις από ορισμένες θρησκευτικές ομάδες. Ακόμα ένα σημείο που αξίζει την προσοχή σας είναι οι φωτοσκιάσεις και γενικότερα ο τρόπος με τον οποίο συμπεριφέρεται το φως, αφού προσφέρουν ό,τι ρεαλιστικότερο έχει δημιουργηθεί μέχρι σήμερα. Ο ρεαλισμός του τίτλου φαίνεται και σε άλλα σημεία του, ήσσονος σημασίας, όπως στην ακρίβεια των φυσικών νόμων κατά τη διάρκεια των μαχών. Τελικός σκοπός του Bob είναι να ανοίξει και τις επτά βιβλικές σφραγίδες, ώστε να προετοιμάσει την άφιξη του Μεσσία. Θα θεωρηθεί βλασφημία αν γραφεί ότι ο Μεσσίας αναμένεται το καλοκαίρι;

του Ηλία Βουτσά







Φίλοι μας, σε αυτές τις σελίδες θα βρίσκετε κάθε μήνα το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, το οποίο διαμορφώνετε εσείς οι ίδιοι σύμφωνα με τις δικές σας προτιμήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν κι εσείς το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 206 του περιοδικού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του εγκυρότερου TOP TEN για PC Games που προέρχεται από εσάς, τους αναγνώστες του PC MASTER!

Τα 5 Καλύτερα Games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG

1 (-) **BROKEN SWORD 2** (REVOLUTION)
2 (4) **RIVEN** (CYAN)
3 (2) **CURSE OF MONKEY ISLAND** (LUCASARTS)
4 (1) **DIABLO** (BLIZZARD)
5 (-) **GABRIEL KNIGHT 2** (SIERRA)

ACTION

1 (1) **TOMB RAIDER 2** (CORE DESIGN)
2 (2) **QUAKE 2** (ID)
3 (-) **GRAND THEFT AUTO** (BMG)
4 (4) **JEDI KNIGHT** (LUCASARTS)
5 (3) **DUKE NUKEM 3D** (APOGEE)

STRATEGY

1 (1) **RED ALERT** (WESTWOOD)
2 (2) **WARCRAFT 2** (BLIZZARD)
3 (3) **AGE OF EMPIRES** (MICROSOFT)
4 (5) **HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2** (NEW WORLD COMPUTING)
5 (4) **DUNGEON KEEPER** (BULLFROG)

SIMULATION

1 (2) **FIFA 98** (ELECTRONIC ARTS)
2 (1) **NBA LIVE 98** (ELECTRONIC ARTS)
3 (5) **CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98** (EIDOS)
4 (4) **FLIGHT SIMULATOR 98** (MICROSOFT)
5 (3) **NEED FOR SPEED 2** (ELECTRONIC ARTS)

TOP TEN

#	Trend	Title	Publisher	Genre	Stars
1	▲	FIFA 98 (4)	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆☆☆
2	▲	TOMB RAIDER 2 (8)	(CORE DESIGN)	ACTION	☆☆☆
3	▲	BROKEN SWORD 2	(REVOLUTION)	ADVENTURE	☆
4	▲	QUAKE 2 (9)	(ID)	ACTION	☆☆
5	▼	RED ALERT (2)	(WESTWOOD)	STRATEGY	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
6	▲	RIVEN	(CYAN)	ADVENTURE	☆
7	▼	WARCRAFT 2 (5)	(BLIZZARD)	STRATEGY	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
8	▼	CURSE OF MONKEY ISLAND (7)	(LUCASARTS)	ADVENTURE	☆☆☆
9	▲	GRAND THEFT AUTO	(BMG)	ACTION	☆
10	▼	DIABLO (3)	(BLIZZARD)	ADVENTURE	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ *Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.*

▼ *Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.*

\- *Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.*

Αθλητικό παιχνίδι και αυτόν το μήνα στην κορυφή του TOP TEN μας. Ο λόγος για το FIFA 98 που διαδέχθηκε το "αδελφάκι" του NBA LIVE 98 (το τελευταίο, σημειωτέον, καταποντίστηκε) στην πρώτη θέση. Μεγάλη η άνοδος για τα Tomb Raider 2 (δεύτερο με μόλις μία ψήφο διαφορά!) και Quake 2 που δεν αποκλείεται να διεκδικήσουν την πρωτιά στα TOP TEN των επόμενων μηνών. Τέλος, το Diablo σιγά-σιγά μας αποχαιρετά έπειτα από δέκα τεύχη συνεχούς παρουσίας, ωστόσο αναμένουμε να δούμε εάν θα το διαδεχθεί το περιβόητο Hellfire.

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ

ΜΑΚΗ ΚΑΠΕΤΑΝΗ ΤΗΣ COSMODATA

Η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΘΗΚΕ ΣΤΙΣ 13/2 ΑΠΟ ΤΟΝ ΓΙΑΝΝΗ ΒΟΓΙΑΤΖΗ



PC Master: *Κύριε Καπετάνη, η Cosmodata αποτελεί ένα γνωστό και σημαντικό όνομα στην ελληνική αγορά Πληροφορικής. Τι είναι αυτό που την κάνει να ξεχωρίζει;*

Μάκης Καπετάνης: Αρχικός στόχος της Cosmodata ήταν να μπορεί να εξυπηρετεί τον πελάτη κατά τον καλύτερο δυνατό τρόπο σε όλες τις ανάγκες του. Τόσο για αναβάθμιση ή επισκευή όσο και για καινούρια εγκατάσταση, μπορούμε να προσφέρουμε ολοκληρωμένες λύσεις. Η επιτυχία που έχουμε σε αυτούς τους τομείς έφερε ως αποτέλεσμα την κατάκτηση της σημαντικής θέσης που κατέχουμε στην αγορά. Το υπεύθυνο σέρβις είναι ο πρωταρχικός παράγοντας για τη διαμόρφωση αυτής της θέσης. Από 'κεί και πέρα, η Cosmodata διαθέτει πάρα πολύ καλές τιμές στους πελάτες λιανικής της, καθώς και μια μεγάλη ποικιλία προϊόντων προς πώληση.

PCM: *Θα θέλαμε να δώσετε έναν καλό λόγο στους αναγνώστες μας για να σας επισκεφθούν.*

Μ.Κ.: Φυσικά, παραμένουν οι τρεις λόγοι που προαναφέραμε, δηλαδή η εξυπηρέτηση, οι καλές τιμές και η ποικιλία των προϊόντων. Πέρα από αυτούς, έχουμε τη δυνατότητα να "χτίσουμε" μαζί με τον πελάτη τον υπολογιστή που εκείνος επιθυμεί. Αλλωστε η αναβάθμιση οποιουδήποτε υπολογιστή μπορεί να γίνει στην Cosmodata με πάρα πολύ καλές τιμές. Τέλος, εκείνα που θα κερδίσει κάθε πελάτης είναι η ασφάλεια και η αξιοπιστία, τις οποίες μπορεί να εγγυηθεί ένα όνομα όπως το δικό μας.

PCM: *Πώς θα χαρακτηρίζατε τον Ελληνα καταναλωτή; Τι είναι αυτό που πρέπει να προσέχει;*

Μ.Κ.: Το μεγάλο πρόβλημα του Ελληνα καταναλωτή είναι η ημιμάθειά του (τουλάχιστον σε μεγάλο ποσοστό) που, βέβαια, είναι χειρότερη από την αμάθεια. Εκείνο που πρέπει, λοιπόν, να κάνει είναι να φροντίσει να μάθει αφ' ενός πώς να χειρίζεται τον υπολογιστή του και αφ' ετέρου πώς να επιλέγει τον υπολογιστή ή το περιφερειακό που ενδεχομένως έχει ανάγκη. Ο Ελληνας καταναλωτής σε σύγκριση με τον Ευρωπαίο ή τον Αμερικανό δεν διαθέτει αρκετή και απαραίτητη γνώση, επειδή δεν διαβάζει αρκετά. Το καλύτερο που μπορεί να κάνει είναι να διασφαλιστεί πίσω από μεγάλα ονόματα, τα οποία είναι ικανά να του παρέχουν την απαραίτητη αξιοπιστία.

PCM: *Τι είδους εξελίξεις στο τεχνολογικό πεδίο πρέπει να αναμένουμε κατά το 1998;*

Μ.Κ.: Η εισαγωγή του Pentium II θα είναι μια πολύ σημαντική κίνηση από την Intel. Ο νέος επεξεργαστής δεν θα είναι κά-

τι παρόμοιο με τον MMX, ο οποίος ήταν μια απλή παραλλαγή του απλού Pentium, αλλά ένα ουσιαστικό βήμα στο χώρο του hardware που αναμένεται να δώσει καλές ταχύτητες, ειδικά σε περιβάλλον Windows 95. Επίσης, πολύ σπουδαία εξέλιξη θα αποτελέσει η κυκλοφορία των Windows 98 ως νεότερη έκδοση αυτού του λειτουργικού συστήματος - παρ' ότι έχουν καταντήσει "όραμα", αφού τα ακούμε συνεχώς και τα περιμένουμε εδώ και πολύ καιρό αλλά ολοένα καθυστερούν, κάτι σίγουρα κακό για ένα τέτοιο προϊόν. Μια ανερχόμενη κατηγορία είναι εκείνη των επικοινωνιών, η οποία ήδη ανθεί και έχει





ακόμη πολλά περιθώρια επέκτασης. Τέλος, εκείνο που σίγουρα θα μας απασχολήσει το 1998 είναι τα τρισδιάστατα γραφικά. Αναμένονται σημαντικές εξελίξεις στα περιφερειακά που υποστηρίζουν 3D γραφική απεικόνιση, αφού το τρισδιάστατο περιβάλλον έχει μπει για τα καλά στη ζωή μας.

***PCM:** Αφού αναφερθήκατε στα Windows, θα θέλαμε να σχολιάσετε την πρωτοκαθεδρία της Microsoft στον τομέα του software.*

M.K.: Το ζήτημα δεν επικεντρώνεται στη Microsoft αλλά στις υπόλοιπες εταιρίες που δεν φρόντισαν να την ανταγωνιστούν ικανοποιητικά. Επομένως, της άφησαν ελεύθερο ένα ευρύ πεδίο για να αναπτύξει τις δραστηριότητές της, να κυριαρχήσει και -αν μη τι άλλο- να μονοπωλήσει. Φυσικά, αυτή η κατάσταση είναι προς το συμφέρον της Microsoft και εις βάρος των υπόλοιπων, γιατί κάθε μονοπώλιο μπορεί να επιφέρει διαταραχές στην αγορά. Πάντως, είναι γεγονός ότι η εταιρία έχει κάνει αρκετά καλή δουλειά και δεν ξέρω αν αυτό μπορεί να είναι η ανταμοιβή για την προσπάθειά της στην παγκόσμια αγορά.

***PCM:** Ας επανέλθουμε στην Cosmodata. Υπάρχουν προσφορές αυτόν τον καιρό που θα ενδιέφεραν τους αναγνώστες μας;*

M.K.: Η Cosmodata από καιρό σε καιρό κάνει διάφορες προσφορές. Αυτές τις ημέρες έχουμε μια πάρα πολύ καλή προσφορά για 3D γραφικά, τον επιταχυντή Monsters, σε τιμή χαμηλότερη από πενήντα χιλιάδες δραχμές. Επίσης, οι πελάτες μας μπορούν να βρουν πολύ καλές προσφορές σε CD recorders.

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε mini συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, οι απόψεις των οποίων σίγουρα παρουσιάζουν ξεχωριστό ενδιαφέρον. Μπορείτε να παρακολουθήσετε τα videos όλων των συνεντεύξεων μέσα από το συνοδευτικό CD του περιοδικού.

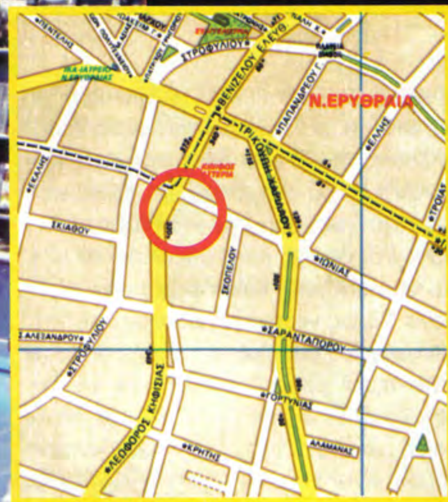
***PCM:** Ποια είναι τα σχέδια της εταιρίας για το προσεχές μέλλον;*

M.K.: Εκείνο που μας ενδιαφέρει είναι να διατηρήσουμε το κοινό που μας εμπιστεύεται. Ο καταναλωτής, προκειμένου να είναι σίγουρος για ό,τι αγοράζει, πρέπει να απευθύνεται σε γνωστά ονόματα. Αυτές οι επώνυμες εταιρίες βρίσκονται μόνο στο κέντρο, δηλαδή στην οδό Στουρνάρη. Στα μελλοντικά σχέδια της Cosmodata συμπεριλαμβάνεται το να τη βρίσκει ευκολότερα ο πελάτης, ούτως ώστε να μπορεί οποιοσδήποτε να τυγχάνει της καλής αντιμετώπισης που θέλουμε και, όπως φαίνεται, μπορούμε να προσφέρουμε. Η διεύρυνση της γκάμας των προϊόντων που διαθέτουμε είναι ακόμη ένας στόχος. Τέλος, θα θέλαμε να προσεγγίσουμε τις "κάθετες" εφαρμογές.

***PCM:** Τι εννοείτε με αυτό;*

M.K.: Η "κάθετη" εφαρμογή έχει να κάνει με την ολοκληρωμένη μηχανογράφηση μιας εταιρίας. Θέλουμε να δώσουμε έμφαση και στη μηχανοργάνωση studio. Σήμερα είναι πολλά τα studios που επιλέγουν τη λύση της μηχανοργάνωσης για την κάλυψη των αναγκών τους σε ήχους, γραφικά κ.λπ. Εμείς έχουμε τη δυνατότητα να προσφέρουμε υποστήριξη και σε αυτό τον τομέα.





MULTIRAMA ΓΕΡΜΑΝΟΣ

Αυτόν το μήνα το "PC Master" εξορμά στα βόρεια προάστια. Η ολοένα αυξανόμενη εμπορική δραστηριότητα σε αυτές τις περιοχές, σε συνδυασμό με την αύξηση των χρηστών προσωπικών υπολογιστών, έχει ωθήσει πολλές εταιρίες να επεκτείνουν τη δράση τους μακριά από το "κλεινόν άστυ". Η αλυσίδα καταστημάτων "Multirama Γερμανός" έκανε πρώτη το μεγάλο βήμα στη Νέα Ερυθραία.

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr



Η πόλη της Νέας Ερυθραίας παρουσιάζει ραγδαία ανάπτυξη τα τελευταία χρόνια, τόσο από πληθυσμιακή όσο και από εμπορική σκοπιά. Όμως, οι φίλοι των υπολογιστών που κατοικούν βόρεια της Αθήνας παραπονιούνταν για τις περιορισμένες δυνατότητες της αγοράς σχετικά με το χόμπι τους. Δεν είναι και το ευκολότερο πράγμα να είσαι αναγκασμένος να κατέβεις από εκεί στο κέντρο της Αθήνας, για να βρεις ένα περιφερειακό ή ένα καινούριο παιχνίδι.

Το σκηνικό αυτό αρχίζει τώρα να αλλάζει. Η γνωστή αλυσίδα καταστημάτων Πληροφορικής "Multirama Γερμανός" δημιούργησε ακόμη ένα multimedia park στην περιοχή. Η εταιρία, που επίσης σημειώνει ραγδαία ανάπτυξη (αφού σε λιγότερο από ενάμιση χρόνο έχει δημιουργήσει ένα δίκτυο από οκτώ καταστήματα), αποφάσισε να επεκταθεί και στα βόρεια προάστια, δίνοντας την ευκαιρία στους ολοένα αυξανόμενους χρήστες υπολογιστών να βρουν αυτό που θέλουν δίπλα στο σπίτι τους. Από την πρώτη στιγμή, δηλαδή από τον περασμένο Δεκέμβρη, το υποκατάστημα στη Νέα Ερυθραία κέρδισε όχι μόνο την προσοχή αλλά και την εμπιστοσύνη του κοινού, φθάνοντας να αριθμεί σχεδόν χίλιους ικανοποιημένους πελάτες.

Και πώς να μην τα καταφέρει άλλωστε, αφού το όνομα "Multirama" μιλά μόνο του. Η αλυσίδα καταστημάτων απευθύνεται κυρίως στους χρήστες, οι οποίοι χρησιμοποιούν τον υπολογιστή για προσωπικούς λόγους, ιδιαίτερα στο σπίτι τους. Είτε, λοιπόν, είστε "παλιοί" και έμπειροι στο χώρο είτε σχετικά "φρέσκοι" και χωρίς πολλές γνώσεις, εί-



ναι σίγουρο ότι θα βρείτε αυτό που σας ενδιαφέρει. Το δίκτυο δεν περιορίζεται σε κάποιο συγκεκριμένο τομέα, αλλά καλύπτει επαρκώς όλο το φάσμα των αναγκών του μέσου χρήστη. Ετσι, μπορείτε να βρείτε επώνυμα ολοκληρωμένα υπολογιστικά συστήματα, καθώς και μια πληθώρα περιφερειακών και μικροπεριφερειακών (από scanners μέχρι speakers και σειριακά καλώδια). Πρέπει επίσης να σημειώσουμε ότι η εταιρία δίνει ιδιαίτερη έμφαση στον τομέα της ψηφιακής εικόνας. Οσον αφορά στο software, όλα τα καταστήματα είναι πλήρως ενημερωμένα για τις νέες κυκλοφορίες ψυχαγωγικών (βλ. games), εκπαιδευτικών, εγκυκλοπαιδικών και άλλων multimedia τίτλων. Ακόμη και ο επαγγελματίας είναι σίγουρο ότι θα βρει εκείνο που χρειάζεται για την εργασία του. Οι game consoles έχουν και αυτές περίοπτη θέση σε κάθε κατάστημα, ενώ -συμβαδίζοντας με το κλίμα της εποχής- οι παροχές υπηρεσιών Internet (τόσο σε επίπεδο hardware όσο και σε επίπεδο συνδέσεων, providers κ.λπ.) δεν λείπουν από τα καταστήματα "Multirama Γερμανός".

Εκείνο που σίγουρα θα παρατηρήσετε σε κάθε κατάστημα της αλυσίδας (και το υποκατάστημα της Νέας Ερυθραίας δεν θα μπορούσε να αποτελέσει εξαίρεση) είναι η εξειδίκευση και η τεχνογνωσία των ανθρώπων οι οποίοι είναι επιφορτισμένοι με την εξυπηρέτησή σας. Οι υπάλληλοι είναι έτοιμοι ανά πάσα στιγμή να καθοδηγήσουν τον πελάτη στην επιλογή του καλύτερου και πιο αποδοτικού προϊόντος. Ο τίτλος "One Stop Shop" είναι ενδεικτικός, για να καταλάβετε ότι δεν υπάρχει περίπτωση ούτε να καθυστερήσετε άσκοπα ούτε να χρειαστεί να επιστρέψετε και δεύτερη (ή τρίτη...) φορά ώστε να βρείτε -επιτέλους- αυτό που ψάχνετε. Και όλα αυτά σε έναν φιλικό και λειτουργικό χώρο, όπου δεν θα φοβάστε να μη... σκοντάψετε πάνω σε κάποιον υπολογιστή, ούτε θα χρειαστεί να κάνετε... ανασκαφές για να βρείτε εκείνο το CD-ROM που αναζητάτε. Αντίθετα, όλα είναι τακτοποιημένα και προσβάσιμα, δίνοντάς σας την ευκαιρία να ψάξετε και να συγκρίνετε.

Σύμφωνα με την κ. Μαρία Μάσσιου, product manager στον τομέα software & consoles, μέχρι στιγμής από πλευράς πωλήσεων ξεχωρίζουν ελληνικοί τίτλοι όπως οι Εγκυκλοπαίδεια 2002, Πλανήτες & Δορυφόροι, καθώς και οι ελληνικές εκδόσεις της Dorling Kindersley. Οσον αφορά στα παιχνίδια, τις πρώτες θέσεις καταλαμβάνουν τα Pandemonium, Riven, Tomb Raider II, NBA 98, FIFA 98 και Atlantis.

Το Multirama Νέας Ερυθραίας πραγματοποίησε τα εγκαίνιά του στις 26 Φεβρουαρίου με πολλά happenings, μουσική, γλέντι και με τον Μιχάλη Τσαουσόπουλο να επιλέγει τη μουσική στα πλατό. Ο καταπληκτικός χώρος του πρωτοποριακού multimedia park και η υποστήριξη των συνεργατών των "Multirama" συντέλεσαν σε μία αξέχαστη βραδιά, γεμάτη εκπλήξεις, παιχνίδια, δώρα και επώνυμους καλεσμένους. Για τα εγκαίνιά του το "Multirama" Νέας Ερυθραίας χάρισε πλούσια δώρα, μέσα από έναν πρωτότυπο διαγωνισμό μέσω interactive παιχνιδιού: συνδρομές Internet & περιοδικών, καθώς και πολλά CD-ROMs, μέχρι εκτυπωτές (Canon, Lexmark), scanners και computer (Altec, Packard Bell, Plato)!!!



Το προσωπικό του καταστήματος ποζάρει στο φακό του "Pc Master".

Οπως μας ανέφερε η κ. Τουρνάκη (marketing manager της αλυσίδας), εντός του 1998 για όλα τα καταστήματα της αλυσίδας "Multirama" έχουν προγραμματιστεί πολλά happenings και in-store διαγωνισμοί (σε PCs ή κονσόλες), καθώς και μία σειρά σεμιναρίων χρήσης προϊόντων software ή hardware για τους πελάτες των "Multirama". Επιπλέον, στο προσεχές μέλλον πρέπει να περιμένουμε την ανάπτυξη του δικτύου με τη δημιουργία δεκαπέντε νέων καταστημάτων σε Αθήνα και Θεσσαλονίκη, καθώς και την επέκτασή του σε άλλες επαρχιακές πόλεις με τη μέθοδο του franchising, στην οποία ο όμιλος έχει ιδιαίτερη πείρα.

Η αλυσίδα καταστημάτων "Multirama Γερμανός" περιλαμβάνει ακόμη επτά καταστήματα στη Θεσσαλονίκη (Τσιμισκή 109, τηλ.: 031-256858), τον Αλιμο (Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660), το κέντρο της Αθήνας (Σατουρνάρη 33 & Τζορτζ, τηλ.: 3829106), τα Μελίσσια (Λ. Δημοκρατίας 36, τηλ.: 8034850), το Περιστέρι (Θηβών 177, τηλ.: 5781528), τον Χολαργό (Μεσογείων 283, τηλ.: 6745588) και την Καλλιθέα [Ελ. Βενιζέλου (Θησέως) 146, Πλατεία Δαβάκη, τηλ.: 9566127]. PC

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
Multirama Γερμανός

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Είδη Πληροφορικής

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Λ. Κηφισίας 328, Νέα Ερυθραία

ΤΗΛΕΦΩΝΟ
6233183



USER POWER

Δύο ιδιαίτερα σοβαρά θέματα θίγει αυτόν το μήνα η στήλη μας, αγαπητοί φίλοι. Το μεν ένα αφορά στις αντιπροσωπίες ειδών Πληροφορικής στη χώρα μας και τις υπηρεσίες που αυτές προσφέρουν, το δε άλλο στις μεγάλες διαφορές τιμών που συχνά παρατηρούνται από κατάστημα σε κατάστημα. Πρίν περάσουμε όμως στις επιστολές των αναγνωστών μας, σας υπενθυμίζουμε πως μπορείτε και εσείς να στείλετε τις δικές σας στη διεύθυνση: Περιοδικό "PC Master", Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Για τη στήλη User Power".

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑΣ

Ο πρώτος επιστολογράφος μας θίγει ένα ακανθώδες ζήτημα: **αυτό των παρεχόμενων από τις αντιπροσωπίες ειδών Πληροφορικής υπηρεσιών σε όσους συναντούν πρόβλημα με ένα προϊόν που αγόρασαν, ακόμα και στην περίπτωση που αυτό καλύπτεται από εγγύηση.** Ας δώσουμε, όμως, το λόγο στον φίλο μας.

"Αφορμή για το γράμμα αυτό -τι άλλο;- οι αντιπροσωπίες! Πότε, επιτέλους, οι όροι 'παροχή υπηρεσιών' & 'υποστήριξη και μετά την πώληση' θα επανέλθουν στην πραγματική ερμηνεία τους; Ως πότε θα υπομένουμε την αδιαφορία των αντιπροσωπιών για τις συσκευές που, για κάποιο λόγο, έχουν υποστεί βλάβη και καλύπτονται από εγγύηση; Γιατί να υφιστάμεθα την κοροϊδία των υπευθύνων του τεχνικού τμήματος των εκάστοτε εταιριών και περιφερειακών που μας ταλαιπωρούν, χωρίς να ελέγχονται από κανέναν; Πού είναι η προστασία των καταναλωτών, ώστε να βρει κάποτε το δίκιο του ο πολίτης, ένας πολίτης που καταδυναστεύεται από φορολογίες, πρόστιμα, 'τρέξιμο', καθημερινότητα; Μήπως θα έπρεπε να αναβάλουμε τις αγορές μας από την εγχώρια αγορά; Μήπως έτσι θα δουν τα κέρδη τους να μειώνονται και θα βάλουν μυαλό οι κ.κ. αρμόδιοι των εταιριών, μοναδικός σκοπός των οποίων είναι η συνεχής άνοδος των κερδών τους;

Ολα στο βωμό του χρήματος και των κερδών; Και ο απλός χρήστης (πολίτης) θύμα στη θυσία των γιγάντων της Πληροφορικής; Γιατί, λοιπόν, να μη στραφούμε στην αγορά της Ε.Ε., την αγγλική, για παράδειγμα, ή τη γερμανική; Διάβασα πρόσφατα σε ένα αγγλικό περιοδικό για Η/Υ πως ένα κατάστημα προσφέρει ένα στημένο μηχάνημα με εγγύηση τριών ετών, πλήρη τεχνική κάλυψη, μεταφορά/εγκατάσταση/επίδειξη και, σε περίπτωση βλάβης οποιουδήποτε περιφερειακού, αντικατάσταση εντελώς δωρεάν και σχεδόν αυθημερόν (το τσεκάρισα με e-mail). Εχω φθάσει σε σημείο να σκέφτομαι να παραγγείλω περιφερειακά από Αγγλία (με VISA) και να 'χω το κεφάλι μου ήσυχο! Ελα, όμως, που θα λένε γιατί δεν προτιμώ τα ντόπια καταστήματα! Δεν έχω κανένα πρόβλημα με τους καταστηματάρχες. Αντιθέτως, διατηρώ άριστες σχέσεις με τους περισσότερους. Απλώς, στη χώρα μας οι αντιπροσωπίες δεν έχουν "πρόσωπο" και, παρά τις επανειλημμένες εκκλήσεις μου, κανένας δεν αναλάμβανε την ευθύνη αντικατάστασης ενός περιφερειακού μου που είχε βλάβη, με συχνές δικαιολογίες του τύπου 'έχουμε μεταφορά'(;), 'λείπει ο τεχνικός'(!) κ.λπ. Εδώ και 25 μέρες είμαι χωρίς CD-ROM και καταλαβαίνετε πόσο πίσω έχει πάει η δουλειά μου.

Κλείνοντας, δεν ξέρω αν πρέπει να στραφούμε όλοι στην αγορά του εξωτερικού - μπορούμε να ασκήσουμε πίεση όλοι εμείς οι χρήστες, ώστε να βελτιωθούν στο ελάχιστο μερικά πράγματα. Ευσεβής πόθος, θα μου πείτε. Αξίζει, όμως, να υποθάλπουμε την κοροϊδία του όρου 'ΕΓΓΥΗΣΗ';"

Φιλικά,
Α.Λ. "NIGHTMARE"

Ο περίφημος όρος "υποστήριξη" είναι αλήθεια πως αποτελεί ένα από τα "σημεία αιχμής" για κάθε καταναλωτή, ειδικά μάλιστα όταν πρόκειται για έναν ευαίσθητο χώρο όπως αυτός της Πληροφορικής. Δεν είναι σπάνιες οι περιπτώσεις κατά τις οποίες πληρώνουμε -τελικά- πολύ ακριβά ένα προϊόν που νομίζουμε ότι αγοράσαμε σε τιμή ευκαιρίας, καθώς κανείς δεν αναλαμβάνει την επισκευή του σε περίπτωση βλάβης (συνήθως με την πρόφαση του υψηλού κόστους), ενώ ακόμα και κατά τη διάρκεια της εγγύησης, όπως καταγγέλλει και ο αναγνώστης μας, δεν λείπουν τα περιστατικά άρνησης ή κωλυσιεργίας της επισκευής με την επίκληση δικαιολογιών που δεν πείθουν κανέναν. **Προσοχή, λοιπόν, φίλοι μας, διότι η υποστήριξη δεν αποτελεί μετρήσιμο μέγεθος, ενώ, αντίθετα, τα ωραία σας χρήματα είναι και παραείναι μετρήσιμα.** Καλό είναι, δε, να καταλήγουν σε σωστούς επαγγελματίες και όχι σε όσους κυνηγούν το εύκολο και γρήγορο κέρδος.

Ας περάσουμε, τώρα, σε ακόμη ένα ενδιαφέρον θέμα που θίγει ο αναγνώστης μας Γιώργος Σιγανός (τα πλήρη στοιχεία

του βρίσκονται στη διάθεση του περιοδικού).

"Με αυτό το γράμμα θα ήθελα να εκφράσω μέσα από την έγκυρη στήλη σας τη δυσαρέσκειά μου για το κατάστημα 'Multirama' στα Μελίσσια. Δεν έχω σκοπό να κατηγορήσω τους ιδιοκτήτες (και αυτό επιθυμώ να το ξεκαθαρίσω από την αρχή), αλλά να λάβω μερικές απαντήσεις στα ερωτήματά μου. Εχω μία αξιόλογη συλλογή από CD-ROMs και επισκέπτομαι σχεδόν καθημερινά το κατάστημα αυτό, μια και μένω πολύ κοντά. Είμαι δυσαρεστημένος, αφού έχω αγοράσει αρκετά CD-ROMs από εκεί σε υψηλή τιμή όπως, δυστυχώς, διαπίστωσα 'κατόπιν εορτής'. Ας δούμε το πώς και το γιατί... 'Multirama', σκέφτηκα, 'αξιόπιστο μαγαζί'. Πάω έτσι και αγοράζω το Jedi Knight για 15.900 δρχ., ανακαλύπτοντας αργότερα πως μπορούσα να το βρω μόλις αντί 11.900 δρχ. σε ένα από τα καταστήματα της οδού Στουρνάρη. Το γεγονός με παραξένεψε ιδιαίτερα και έψαξα το θέμα, ανακαλύπτοντας πως το 'Multirama' έχει εκπληκτικές προσφορές όπως το Quake με τα Mission Pack 1 & 2 στην προνομιακή τιμή των 12.900 δρχ., αλλά διαθέτει και πολλά παιχνίδια σε εντελώς διαφορετικές τιμές (είτε χαμηλότερες είτε υψηλότερες) από ό,τι τα καταστήματα της οδού Στουρνάρη που, με τη σειρά τους, έχουν τιμές με διαφορά το πολύ 1.000 δρχ. το ένα από το άλλο (ίσως λόγω ανταγωνισμού). Θα ήθελα να λάβω μια απάντηση για τα 'παράδοξα' αυτά φαινόμενα."

Γιώργος Σιγανός, Μελίσσια

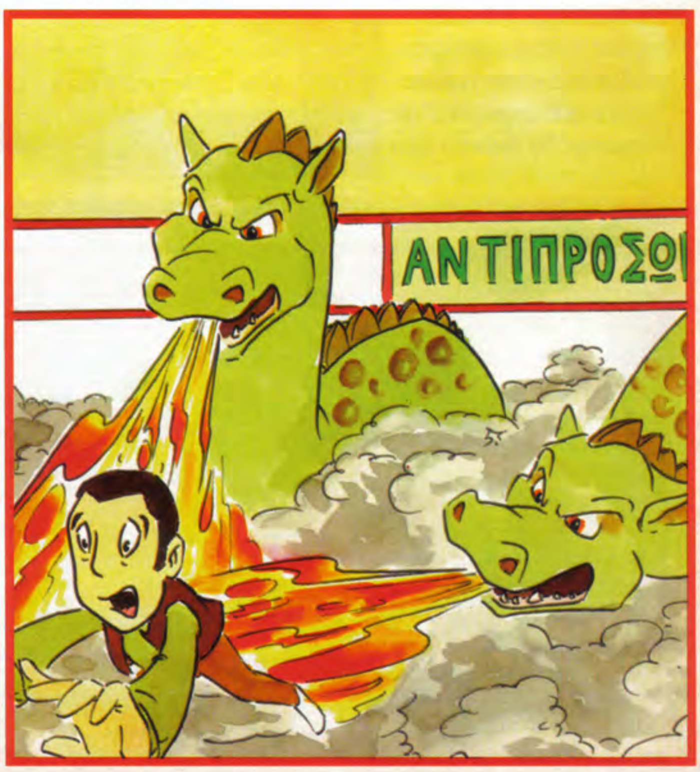
Φίλε μας,

Το PC MASTER έθεσε τα ερωτήματά σου στους υπεύθυνους των "Multirama-Γερμανός" και έλαβε απάντηση από τη software product manager της αλυσίδας, Μαρία Μάσσιου. Σύμφωνα με την κ. Μάσσιου, λοιπόν, αυτήν τη στιγμή το Jedi Knight διατίθεται και στο κατάστημα των Μελισσίων στην τιμή των 11.900 δρχ. Απλώς ο αναγνώστης μας έτυχε να αγοράσει το παιχνίδι τις πρώτες ημέρες της κυκλοφορίας του, οπότε τα αντίτυπα που διετίθεντο προς πώληση δεν ήταν αυτά της ελληνικής έκδοσης από την εδώ αντιπροσωπία (που εμφανίζει πάντοτε μια μικρή χρονική καθυστέρηση σε σχέση με την ημερομηνία κυκλοφορίας στο εξωτερικό, επειδή πρέπει να ολοκληρωθεί η μετάφραση των manuals και των εξωφύλλων), αλλά εισαγωγής και για το λόγο αυτόν κόστιζαν ακριβότερα. Οταν ο φίλος μας, προφανώς μερικές ημέρες αργότερα, επισκέφθηκε τα καταστήματα της οδού Στουρνάρη, η ελληνική έκδοση είχε ήδη κυκλοφορήσει στην αγορά, οπότε δημιουργήθηκε η λανθασμένη εντύπωση πως το "Multirama" πουλούσε το παιχνίδι ακριβότερα, ενώ στην ουσία κάτι τέτοιο δεν ίσχυε.

Σας εφιστούμε, πάντως, την προσοχή στα εξής: αφ' ενός **στο να προτιμάτε πάντοτε τις ελληνικές εκδόσεις των παιχνιδιών, όταν αυτές φυσικά υπάρχουν** (δεδομένου του ότι ενδεχομένως να καθυστερούν μερικές ημέρες, αλλά το κόστος για εσάς είναι σημαντικά μικρότερο), και αφ' ετέρου στο να μην παραλείπετε, προτού βγείτε για τα ψώνια σας , να κάνετε μερικά ενδεικτικά τηλεφωνήματα στα καταστήματα συγκρίνοντας τις προσφερόμενες τιμές. Ετσι, θα είστε σίγουροι πως κανείς δεν θα περάσει εσάς για ψώνια, διογκώνοντας το πορτοφόλι του σε βάρος σας...

PC





THE COMPLETE NATIONAL GEOGRAPHIC

Συμπυκνωμένη γνώση

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Το "National Geographic" είναι ένα περιοδικό που δεν χρειάζεται συστάσεις. Στη μακρόχρονη διάρκεια της εκδοτικής ιστορίας του έχει καταφέρει να θεωρείται ως μία από τις πληρέστερες, ακριβέστερες και πλουσιότερες πηγές γνώσης, καλύπτοντας θέματα οικολογικού, ανθρωπολογικού, αρχαιολογικού και εν γένει επιστημονικού ενδιαφέροντος. Σήμερα, και ενώ το περιοδικό οδεύει ολοταχώς προς τη συμπλήρωση 100 ετών κυκλοφορίας, όλος αυτός ο θησαυρός πληροφοριών που περιέχει μεταφέρθηκε και σε CD-ROM.

Η σειρά "The Complete National Geographic" περιλαμβάνει όλα τα τεύχη, όλα τα άρθρα και όλες τις σελίδες του περιοδικού, από την αρχή της κυκλοφορίας του έως σήμερα. Είναι χωρισμένη σε πακέτα που καλύπτουν ολόκληρες δεκαετίες και περιλαμβάνουν 3 CDs έκαστο. Οι δημιουργοί του προγράμματος επέλεξαν να μεταφέρουν αυτούσια την ύλη του "National Geographic" με τη μέθοδο του scanning. Το βασικότερο πλεονέκτημα αυτής της επιλογής είναι ότι με τη δυνατότητα εκτύπωσης που παρέχεται, μπορείτε σε λίγα λεπτά να αποκτήσετε ένα πολύ πιστό στο πρωτότυπο αντίγραφο των άρθρων που σας ενδιαφέρουν, χωρίς κανέναν κόπο και με ελάχιστο κόστος. Επιπλέον, έχετε τη δυνατότητα να δείτε και να τυπώσετε ακόμα και τις πρωτότυπες διαφημίσεις που υπήρχαν στο έντυπο "National Geographic". Μπορείτε, για παράδειγμα, να χαζέψετε τις καταχωρίσεις για κρουαζιέρες στα ελληνικά νησιά ή για το νέο μοντέλο της Chevrolet το 1953. Από την άλλη, το scanning έχει και τα μειονεκτήματά του, κυριότερο των οποίων είναι το ότι δεν μπορείτε με μια απλή λειτουργία cut & paste να μεταφέρετε σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου κάποια αποσπάσματα, ώστε να μπορέσετε να τα συμπεριλάβετε στα κείμενά σας. Επίσης, η ποιότητα του scanning, δεδομένων και των περιορισμών χωρητικότητας του CD, δεν είναι πολύ υψηλή, με αποτέλεσμα να μην είναι ιδιαιτέρως ευανάγνωστα τα γράμματα, τόσο επί της οθόνης όσο και περασμένα στο χαρτί. Συμπληρώνοντας τα παράπονά μας, το παράθυρο στο οποίο τρέχει το πρόγραμμα είναι πάντα μεγέθους 640x480 pixels (άρα δεν μπορείτε να εκμεταλλευτείτε επαρκώς οθόνες μεγαλύτερες των 14 ιντσών) και οι επιλογές για zoom στα κείμενα και τις φωτογραφίες είναι περιορισμένες.



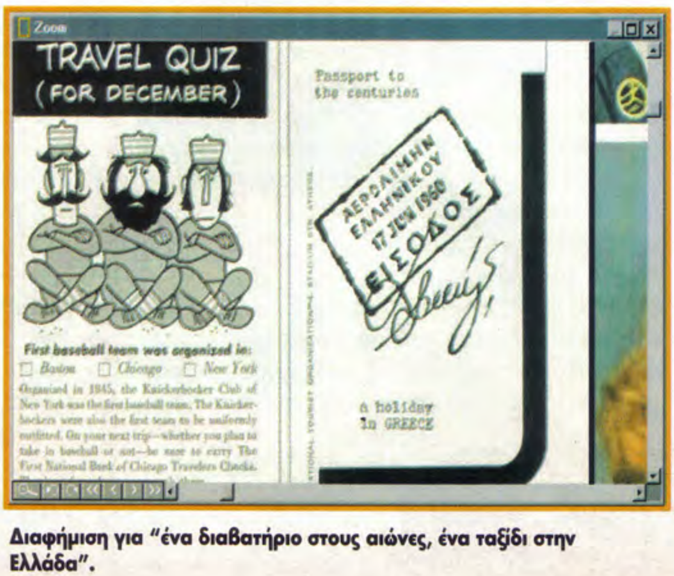
Διαφήμιση του τεχνολογικώς προηγμένου De Soto, το 1959.

Από την άλλη, το ελκυστικότερο χαρακτηριστικό του "The Complete National Geographic" είναι η δυνατότητα αναζήτησης συγκεκριμένων πληροφοριών τόσο στα άρθρα όσο και στις διαφημίσεις του περιοδικού. Ξεχάστε, λοιπόν, το κοπιαστικό ξεφύλλισμα του πίνακα περιεχομένων, αφού τώρα μπορείτε σε λίγα δευτερόλεπτα να βρείτε ό,τι θέλετε, από το 1888 έως το 1996.

Γενικά, το πακέτο είναι πολύ λειτουργικό και το μοναδικό παράπονό μας έγκειται στις προαναφερθείσες τεχνικές ατέλειες. Παρ' όλα αυτά, δεν να αρνηθεί κανείς ότι η σειρά "The Complete National Geographic" προσφέρει εύκολη και γρή-



Ένα θέμα για το νοτιοδυτικό Ιράκ. Η Μέση Ανατολή ανέκαθεν τροφοδοτούσε την ειδησεογραφία.



Διαφήμιση για "ένα διαβατήριο στους αιώνες, ένα ταξίδι στην Ελλάδα".

γορη πρόσβαση σε ένα πολύ πλούσιο πληροφοριακό υλικό. Επιπροσθέτως, η πολύ χαμηλή τιμή του (8.500 δρχ. ανά δεκαετία, δηλαδή ανά 120 τεύχη!) το καθιστά πολύ ελκυστική αγορά.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Mindscape
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/33, 8MB RAM, 10MB HD, Win 3.xx/95, 2x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 8.500 δρχ.

VIRTUAL SPRINGFIELD

Ξενάγηση στην πόλη των Simpsons

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

Μία από τις πιο γνωστές "τηλεοπτικές" οικογένειες -μαζί με την οικογένεια Adams- είναι οι Simpsons. Κάνοντας ξαφνικά την εμφάνισή τους στην ελληνική τηλεόραση, κατέκτησαν τις καρδιές των περισσοτέρων (μικρών και μεγάλων) με το απίθανο και σαρκαστικό χιούμορ τους. Με τον τίτλο που παρουσιάζουμε εδώ μπορείτε και εσείς να κάνετε μια βόλτα στο Springfield και να ζήσετε τις εμπειρίες του Μπαρτ.

Το Virtual Springfield δεν είναι ακόμη μία ιστορία των Simpsons, όπου απλώς διαβάζετε ή παρακολουθείτε την εξέλιξη. Είναι ένας ολόκληρος κόσμος που βρίσκεται μπροστά σας προκειμένου να τον ανακαλύψετε και να τον εξερευνήσετε, όπως εσείς θέλετε.

Είστε ένας ξένος που επισκέπτεται την πόλη για πρώτη φορά. Τριγυρνάτε στους δρόμους, μπαίνετε σε διάφορα κτίρια, όπου μπορείτε να επιδράσετε στα αντικείμενα και, γενικά, μπορείτε να κάνετε σχεδόν ό,τι θέλετε, όποτε θέλετε. Ο τίτλος, μάλιστα, έχει και έναν έντονο adventure χαρακτήρα. Εκτός των παραπάνω, μπορείτε να συλλέγετε αντικείμενα που βρίσκετε και να τα χρησιμοποιείτε αργότερα στο παιχνίδι. Για παράδειγμα, βρίσκοντας ένα κλειδί στο γραφείο του Δημάρχου, θα μπορέσετε να ανοίξετε μια πόρτα στη συνέχεια.

Ξεκινάτε από την κεντρική πλατεία της πόλης, βλέποντας σε πρώτο πρόσωπο τα τεκταινόμενα. Κάθε οθόνη έχει κάποιες εξόδους, οι οποίες σας "αποκαλύπτονται" με βελάκια που εμφανίζονται αν πλησιάσετε τις άκρες της οθόνης. Πολύτιμος βοηθός στην περιήγησή σας θα είναι η πυξίδα που έχετε στο πάνω μέρος της οθόνης. Αυτή είναι καλό να τη συμβουλεύεστε πάντα όταν προχωράτε, γιατί οι διάφορες "στροφές" είναι δυνατό να σας μπερδέψουν. Άλλωστε ο χάρτης της πόλης που έχετε μαζί σας μπορεί να είναι πολύ χρήσιμος, δεν δείχνει όμως προς τα πού κοιτάτε, με αποτέλεσμα να πρέπει να χρησιμοποιήσετε την πυξίδα για να προσανατολιστείτε. Το Springfield είναι αρκετά μεγάλο και θα κουραστείτε εάν θελήσετε να πάτε παντού (λεωφορεία δεν υπάρχουν!) και να επισκεφθείτε όλες τις τοποθεσίες. Προχωρώντας στους δρόμους θα συμβούν διάφορα περίεργα και διασκεδαστικά γεγονότα, στα οποία δεν έχετε καμία επίδραση. Παρουσιάζεται, όμως, ένα πρόβλημα όταν φτάνετε σε κάποια τοποθεσία και θέλετε να μπείτε σε ένα κτίριο. Εσείς δεν κοιτάτε απευθείας το κτίριο, ούτε φαίνεται καθαρά ποιο είναι στα πλάγια της οθόνης (αριστερά και δεξιά του δρόμου), με αποτέλεσμα να ψάχνετε στα τυφλά να βρείτε ποιο από όλα είναι. Μπορείτε, λοιπόν, να επισκεφθείτε πολλά μέρη, όπως το σπίτι των Simpsons ή των "θρησκευόμενων" γειτόνων τους, το Noiseland Arcade Games (όπου μπορείτε να παίξετε στα ηλεκτρονικά), την ταβέρνα του Moe (όπου ο Homer πίνει τις μπίρες του) και γενικά όλα τα μέρη που είχατε δει και στη σειρά. Επίσης, εκτός από τα "ουφάδικα", θα βρείτε παιχνίδια και σε άλλα σημεία. Πάντως, τα περισσότερα παιχνίδια είναι μάλλον ανόητα και πολύ εύκολα. Μπορεί να προορίζονται για μικρότερα παιδιά, ωστόσο θα έπρεπε να υπάρχουν και μερικά πιο ενδιαφέροντα. Τα παιδιά δεν είναι τόσο "κουτά" όσο θα θέλαμε να πιστεύουμε.



Τα γούστα του αστυνομικού είναι λίγο περίεργα!

Από αισθητικής άποψης το παιχνίδι αποδίδει πολύ ικανοποιητικά. Τα γραφικά του είναι σχεδιασμένα στο χέρι και δεν διαφέρουν στο ελάχιστο από τα πραγματικά σχέδια της τηλεοπτικής σειράς. Τόσο οι διάφορες τοποθεσίες όσο και οι χαρακτήρες αποδίδονται πολύ όμορφα και πιστά. Εξίσου πιστή είναι και η ηχητική απόδοση, αφού τις ομιλίες έχουν αναλάβει οι ίδιοι ηθοποιοί που παίζουν στη σειρά. Χωρίς να παρουσιάζει κανένα πρόβλημα το speech είναι καταπληκτικό. Η μουσική, επίσης, είναι αρκετά



Πολύτιμος βοηθός σας θα είναι ο χάρτης της πόλης.

καλή, αν και θα μπορούσε να είναι πιο πλούσια και με μεγαλύτερη ποικιλία. Γενικά, η καλλιτεχνική δημιουργία είναι πολύ προσεγμένη και συνδυάζεται εύστοχα με ένα ενδιαφέρον και διασκεδαστικό περιεχόμενο. Οι fans της σειράς θα βρουν το Virtual Springfield απολαυστικό ...μέχρι δακρύων!

Μπορείτε να το τρέξετε τόσο σε PC όσο και σε Mac.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Fox Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium/75MHz, 8MB RAM, 6MB στον σκληρό δίσκο, 4x CD-ROM, DirectX συμβατή κάρτα ήχου και κάρτα γραφικών, Windows 95
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826

GLIDE ZIPPER II - EAGLE TOUCH JST-200

Οι φίλοι μας τα joysticks

του Ιωάννη Τζόιτη
zano@compulink.gr

Η αγορά των computer games εμπλουτίζεται συνεχώς από την κυκλοφορία νέων τίτλων, οι οποίοι, χρησιμοποιώντας την τελευταία λέξη της τεχνολογίας, κατάφεραν να φθάσουν σε υψηλά επίπεδα δυσκολίας και πολυπλοκότητας το gameplay. Αυτό σημαίνει πως απαιτούν αναπτυγμένη δεξιοτεχνία και ιδιαίτερες ικανότητες από τον gamer που θα τολμήσει να τα βάλει μαζί τους. Απαραίτητους και αφοσιωμένους συμμάχους στην προσπάθειά του αυτή, ο παίκτης βρίσκει τα περιφερειακά εξαρτήματα (βλ. joysticks, gamepads κ.ά.) Με την πολύτιμη βοήθειά τους, καταφέρνει να έχει τη μέγιστη αποτελεσματικότητα αλλά και να διατηρεί τον ανθρώπινο χαρακτήρα του, αφού, σε διαφορετική περίπτωση και χρησιμοποιώντας απλώς το πληκτρολόγιο, θα έπρεπε να μεταμορφωθεί σε... χταπόδι ώστε να ανταποκριθεί στους αμέτρητους συνδυασμούς πλήκτρων ορισμένων παιχνιδιών.

Δύο από τα εν λόγω περιφερειακά (gamepad και joystick) μας έδωσε την ευκαιρία να δοκιμάσουμε η MULTI LOGI. Ιδού, λοιπόν, η ετυμηγορία μας.

GLIDE ZIPPER II

Το Glide Zipper II είναι ένα gamepad που κατορθώνει να μας εντυπωσιάσει, αρχικά με την όμορφη σχεδίασή του. Οπως τα περισσότερα gamepads της αγοράς, έτσι και αυτό διαθέτει διαστημικό design. Τα buttons που φέρει στην γκριζωπή επιφάνειά του είναι πολύχρωμα και συνεισφέρουν σε ένα ευπαρουσίαστο σύνολο.

Η εγκατάσταση δεν θα παρουσιάσει προβλήματα, αφού δεν θα μπορούσε να είναι απλούστερη. Δεν έχετε παρά να συνδέσετε, σε μία 15 pin gameport του συστήματός σας, το δέκτη υπέρυθρου σήματος τον οποίο θα βρείτε στη συσκευασία του περιφερειακού. Οπως καταλάβατε, η λειτουργία του Glide Zipper II είναι ασύρματη. Τέρμα, λοιπόν, τα καλώδια και ο περιοριστικός ρόλος τους. Τώρα, έχετε τη δυνατότητα να παίζετε το αγαπημένο παιχνίδι σας από απόσταση έως και 12 μέτρων. Σίγουρα αυτό αποτελεί το εντυπωσιακότερο χαρακτηριστικό του εν λόγω gamepad.

Στα Windows 95 αναγνωρίστηκε εύκολα ως 4-button gamepad. Αν και τα βασικά fire buttons είναι δύο (A, B), η τοποθέτηση ενός σχετικού διακόπτη στη θέση PRO ενεργοποιεί άλλα δύο (C, D), τα οποία βρίσκονται στο πρόσθιο τμήμα του gamepad. Υπάρχουν ακόμα δύο fire buttons (TA, TB), που ουσιαστικά αποτελούν την turbo λειτουργία των αρχικών. Δύο διακόπτες αναλαμβάνουν να θέσουν σε αυτόματη λειτουργία τα buttons A και B όταν τους τοποθετήσετε στην ανάλογη θέση. Τέλος, σας παρέχεται η δυνατότητα να αναμετρηθείτε με κάποιο φίλο σας, σε διπλό παιχνίδι, καθώς στη συσκευασία του Glide Zipper II περιέχονται δύο gamepads. Δοκιμάσαμε το Glide Zipper II παίζοντας Motoracer και Virtua Fighter 2. Και στα δύο παιχνίδια κατάφερε να μας ικανοποιήσει, ενώ δεν μας κούρασε η παρατεταμένη χρήση του, καθώς έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στην ανατομική σχεδίασή του.

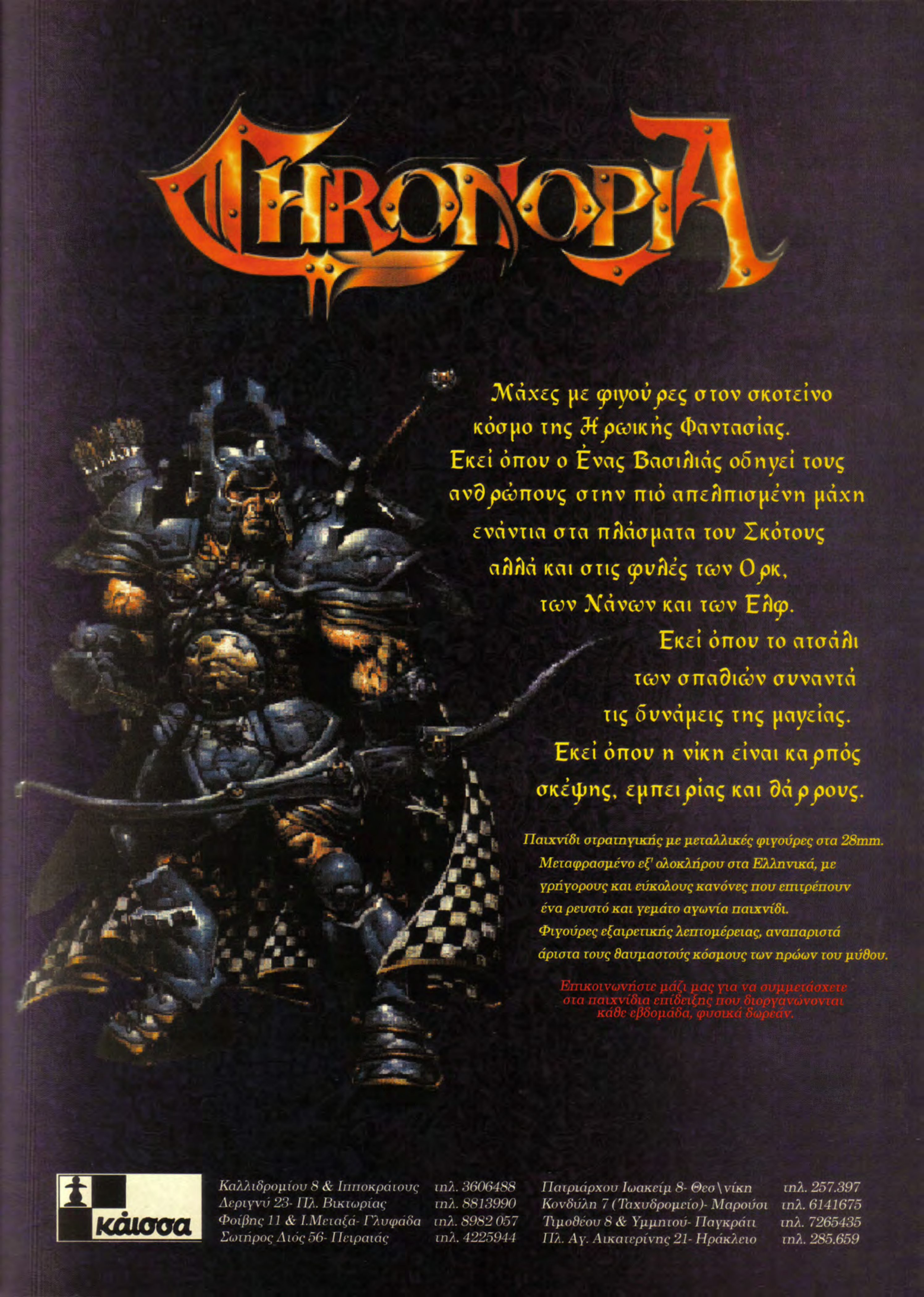
Συμπερασματικά, το Glide Zipper II υπόσχεται ώρες ξένοιαστου και ξεκούραστου gameplay, αρκεί να μην ξεχάσετε να τοποθετήσετε δύο μικρές μπαταρίες στο εσωτερικό του.

EAGLE TOUCH JST-200

Το συγκεκριμένο joystick φιλοδοξεί να βοηθήσει όλους εσάς που φιλοδοξείτε να αναδειχθείτε σε άσσους των αιθέρων πιλοτάροντας το αγαπημένο μαχητικό αεροσκάφος σας, αλλά και όλους εσάς των οποίων οι φιλοδοξίες δεν περιορίζονται από τα στενά όρια του ταπεινού πλανήτη μας και, ως εκ τούτου, προτιμάτε να χειρίζεστε τα προχωρημένης τεχνολογίας διαστημικά σκάφη. Πόσο καλά τα καταφέρνει, άραγε;






CHRONOPIA
Μάχες με φιγούρες στον σκοτεινό
κόσμο της Ηρωικής Φαντασίας.
Εκεί όπου ο Ένας Βασιλιάς οδηγεί τους
ανθρώπους στην πιό απελπισμένη μάχη
ενάντια στα πλάσματα του Σκότους
αλλά και στις φυλές των Ορκ,
των Νάνων και των Ελφ.
Εκεί όπου το ατσάλι
των σπαθιών συναντά
τις δυνάμεις της μαγείας.
Εκεί όπου η νίκη είναι καρπός
σκέψης, εμπειρίας και θάρρους.
Παιχνίδι στρατηγικής με μεταλλικές φιγούρες στα 28mm.
Μεταφρασμένο εξ' ολοκλήρου στα Ελληνικά, με
γρήγορους και εύκολους κανόνες που επιτρέπουν
ένα ρευστό και γεμάτο αγωνία παιχνίδι.
Φιγούρες εξαιρετικής λεπτομέρειας, αναπαριστά
άριστα τους θαυμαστούς κόσμους των ηρώων του μύθου.
Επικοινωνήστε μάζι μας για να συμμετάσχετε
στα παιχνίδια επίδειξης που διοργανώνονται
κάθε εβδομάδα, φυσικά δωρεάν.
κάισσα
Καλλιδρομίου 8 & Ιπποκράτους τηλ. 3606488
Δεριγνύ 23- Πλ. Βικτωρίας τηλ. 8813990
Φοίβης 11 & Ι.Μεταξά- Γλυφάδα τηλ. 8982 057
Σωτήρος Διός 56- Πειραιάς τηλ. 4225944
Πατριάρχου Ιωακείμ 8- Θεσ\νίκη τηλ. 257.397
Κονδύλη 7 (Ταχυδρομείο)- Μαρούσι τηλ. 6141675
Τιμοθέου 8 & Υμμητού- Παγκράτι τηλ. 7265435
Πλ. Αγ. Αικατερίνης 21- Ηράκλειο τηλ. 285.659

Η πρώτη οπτική επαφή με το Eagle Touch δεν δημιουργεί ιδιαίτερες εντυπώσεις. Ο ανταγωνισμός διαθέτει σίγουρα πολύ πιο εντυπωσιακά, όσον αφορά στην εμφάνιση τουλάχιστον, μοντέλα. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως το Eagle Touch είναι κακοσχεδιασμένο. Απλώς, δεν έχει να δώσει κάτι το νέο στην ήδη υπάρχουσα γκάμα των συγκεκριμένων περιφερειακών. Αυτό που προσφέρει είναι η εύκολη εγκατάσταση και ο πολυσχιδής χαρακτήρας του, αφού έχει τη δυνατότητα να ρυθμιστεί σε τέσσερα διαφορετικά modes.

Αφού θέσετε εκτός λειτουργίας τον υπολογιστή σας, συνδέετε το joystick σε μία 15 pin gameport. Ακολούθως, το δηλώνετε στα Windows 95 ως Thrustmaster Flight Control System και, αφού το σετάρετε, είστε έτοιμοι για δράση.

Στη βάση του joystick -που, σημειωτέον, είναι αρκετά βαριά και διαθέτει ικανοποιητική επιφάνεια στήριξης- θα βρείτε το διακόπτη με τον οποίο μπορείτε να το ρυθμίσετε ως εξής:

Mode 1. Thrustmaster Flight Control System (FCS).

Mode 2. CH Flight Stick Pro.

Mode 3. 2-button Flight yoke w/throttle and turbo function.

Mode 4. 4-button flight yoke w/throttle.

Αλλα χαρακτηριστικά σημεία του Eagle Touch είναι τα ακόλουθα:

✔ Εργονομική σχεδίαση, ώστε να μπορείτε να πιλοτάρετε άνετα και ξεκούραστα για μεγάλο χρονικό διάστημα.

✔ Ψηφιακός έλεγχος της ταχύτητας κατά τη διάρκεια της πτήσης.

✔ Τέσσερα buttons προκειμένου να αντιστοιχίσετε σε αυτά όλη τη δύναμη πυρός την οποία θα χρειαστείτε.

✔ Δύο διακόπτες για ψηφιακό έλεγχο της ταχύτητας, ώστε να μπορείτε να λειτουργείτε και με το ένα χέρι.

Δοκιμάσαμε το Eagle Touch JST-200, παίζοντας X-Wing vs Tie Fighter. Αρνητική εντύπωση μας έκανε η δυσκολία που συναντήσαμε πατώντας το Fire button. Κατά τα άλλα, η απόκριση του δεν απογοήτευσε και, συνολικά, οι επιδόσεις του κυμαίνονται σε ικανοποιητικά επίπεδα.

ΔΙΑΘΕΣΗ: MultiLogi Διαμαντόπουλος, Αγίας Σοφίας 76Β, Νέα Σμύρνη, τηλ.: 9313302

ΧΙΟΣ: ΤΟ ΜΥΡΟΒΟΛΟ ΝΗΣΙ ΤΟΥ ΟΜΗΡΟΥ

Μια περιπλάνηση στο πανέμορφο νησί του Αιγαίου

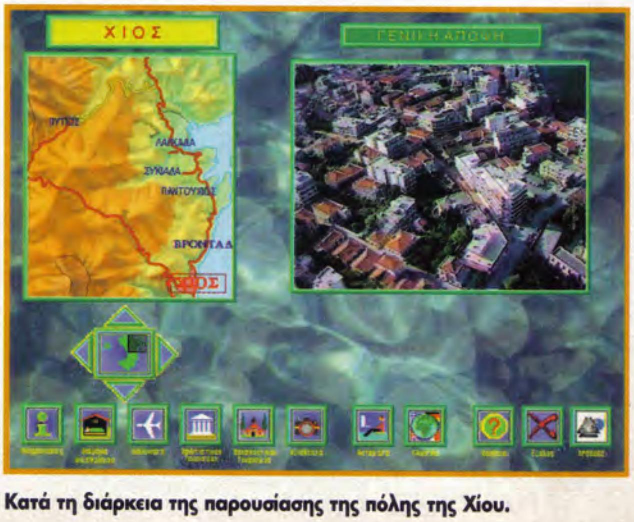
του Μάριου Καραγιάννη
wol@geocities.com

Η Χίος, το ιστορικό αλλά και τόσο όμορφο νησί, είναι το μέρος στο οποίο αναλαμβάνει να σας ξεναγήσει το νέο CD-ROM της "Πρόοδος Α.Ε.". Πρόκειται για το πρώτο από μία σειρά CDs τα οποία παρουσιάζουν νησιά του Αιγαίου, όπως είναι η Σάμος, η Λέσβος, η Λήμνος και η Ικαρία, αλλά και θέματα όπως ο οικοτουρισμός και ο θαλάσσιος τουρισμός στο Βόρειο Αιγαίο. Η "Πρόοδος Α.Ε." δημιουργήθηκε από το Πανεπιστήμιο Αιγαίου σε συνεργασία με τις Νομαρχίες Σάμου και Λέσβου, με σκοπό την παροχή υπηρεσιών τηλεματικής στα νησιά του Αιγαίου. Ο εν λόγω οδηγός αποτελεί τον πρώτο τίτλο της πολύ αξιόλογης ομολογουμένως δουλειάς της εταιρίας. Ξεκινώντας την εφαρμογή, μπορούμε να επιλέξουμε ανάμεσα στην ελληνική και την αγγλική γλώσσα, κάτι που καθιστά τον τίτλο χρήσιμο εργαλείο για Ελληνες αλλά και ξένους τουρίστες. Βάσει της επιλογής αυτής, καθ' όλη τη διάρκεια της περιήγησής μας στο νησί όλες οι ηχογραφημένες αφηγήσεις και τα ονόματα των τοποθεσιών είναι στην επιλεγμένη γλώσσα. Οι αφηγήσεις διαθέτουν πολλαπλούς narrators, καλή ποιότητα ηχογράφησης και είναι αρκετά ευχάριστες, καθώς συχνά ξεφεύγουν από τις "στεγνές" πληροφορίες και γίνονται πιο λυρικές. Στην αγγλική γλώσσα υπάρχουν αναφορές στην ελληνική ονομασία κάποιων τοποθεσιών, συνοδευόμενες από την αγγλική μετάφραση, βοηθώντας έτσι τους ξένους τουρίστες σε μία ενδεχόμενη επίσκεψή τους στο νησί.

Οι επιλογές που σας δίνονται είναι αρκετές και καλύπτουν μεγάλο μέρος από τις πληροφορίες οι οποίες θα ενδιέφεραν κάποιον που θέλει να επισκεφθεί τη Χίο. Ετσι, από το χάρτη της μπορείτε να επιλέξετε κάποια πόλη ή ένα χωριό και να παρακολουθήσετε μια σύντομη παρουσίαση, η οποία συμπεριλαμβάνει περισσότερες από 650 φωτογραφίες, video σε MPEG (συνολικής διάρκειας 13 λεπτών - καλό από άποψη ποιότητας, με ένα γρήγορο CD-ROM drive, χωρίς την ανάγκη για hardware de-



Ο χάρτης της Χίου, από όπου επιλέγουμε τοποθεσίες για ξενάγηση.



Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης της πόλης της Χίου.


multi media
Η MLS Πληροφορική Παρουσιάζει
Η τύχη του γαλαξία στα χέρια σου
ΑΠΟΔΡΑΣΗ
RUNAWAY
ΤΟ Nº 1
ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
ΕΠΙΣΗΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ:
Power English
NEO
Junior English
NEO
Interactive Dictionary
NEO
Νέο Λεξικό της Ελληνικής
NEO
Ο γαλαξίας των αριθμών
NEO
Οι πρώτες μου 1000 λέξεις
NEO
Internet
Απο τη θεωρία στη πράξη
NEO
Multimedia
Απο τη θεωρία στη πράξη
NEO
Ελληνικός Κινηματογράφος
NEO
Προσκύνημα στο Αγιον Ορος
Πάτμος και Αποκάλυψη
Ελληνική Ιστορία
multi media
ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ ΤΙΤΛΩΝ
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ : MLS ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Α.Ε.
ΕΔΡΑ: ΑΛ.ΠΑΠΑΝΑΣΤΑΣΙΟΥ 34-54639-ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ: 031/868900,845845- FAX: 031/868912
ΥΠΟΚ/ΜΑ ΑΘΗΝΩΝ: ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 32-10433-ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 01/5224152,5247930-FAX: 01/5247930
e-mail : mail@mls.gr Web Page : http://www.mls.gr
MLS LASERLOCK
ΕΤΑΙΡΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ ΥΨΗΛΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΓΙΑ CD-ROM & ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ
GLASS MASTER - STAMPER - PRESSING - PRINTING FOR CD-ROMS
ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΡΟΪΟΝ - ΔΙΕΘΝΗΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑ

coder) και συνεχόμενη αφήγηση στην επιλεγμένη γλώσσα διάρκειας 4,5 ωρών. Στη συνέχεια, μπορείτε να δείτε διάφορες άλλες πληροφορίες που αφορούν στο συγκεκριμένο μέρος το οποίο έχετε επιλέξει, όπως πού θα μείνετε, πού θα διασκεδάσετε και πώς θα μετακινηθείτε (τηλέφωνα για ταξί, ενοικιάσεις αυτοκινήτων). Επίσης, μπορείτε να παρακολουθήσετε μια παρουσίαση των αξιοθέατων της περιοχής, να πάρετε πληροφορίες για τον πολιτιστικό και θρησκευτικό τουρισμό ή ακόμη και στοιχεία για βενζινάδικα και συνεργεία. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα σύνδεσης στο site της εταιρίας για την άντληση των πιο πρόσφατων πληροφοριών.

Εκτός από την επιλογή μεμονωμένων τοποθεσιών, μπορείτε από το χάρτη της Χίου να επιλέξετε μία από τις έξι έτοιμες διαδρομές στο νησί και να παρακολουθήσετε μια συνεχόμενη ανάλυσή της, χωρίς όμως να έχετε τη δυνατότητα δημιουργίας μιας νέας διαδρομής την οποία ενδεχομένως σκεφτόσασταν να ακολουθήσετε κατά την επίσκεψή σας στο νησί. Εδώ παρουσιάζονται μία προς μία οι τοποθεσίες τις οποίες θα συναντήσετε κατά τη διάρκεια της επιλεγμένης διαδρομής.

Το πρώτο CD της σειράς που αναφέρεται στα νησιά του Αιγαίου συνιστά μία ιδιαίτερα αξιόλογη δουλειά, με έγκυρα στοιχεία και προσεγμένη παρουσίαση, η οποία θα καλύψει όλους όσοι σκέφτονται να επισκεφθούν το νησί της Χίου, αλλά και όσους θέλουν απλώς να ενημερωθούν αναφορικά με αυτό.

Ο εν λόγω τίτλος θα φανεί αρκετά χρήσιμος, αποτελώντας έναν σχεδόν πλήρη multimedia τουριστικό οδηγό. Εχουν επίσης κυκλοφορήσει άλλα δύο CDs της σειράς: το "Σάμος: Το νησί της Ηρας και του κρασιού" και το "Λέσβος: Το νησί της ποίησης και του έρωτα".

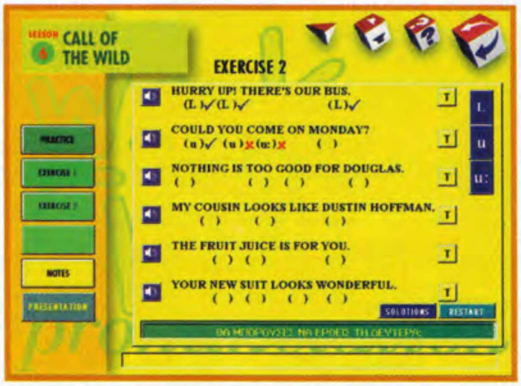
ΕΤΑΙΡΙΑ: Πρόοδος Α.Ε., Σολωμού 48, Αθήνα, τηλ.: 3304885-6
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 90MHz, 8MB RAM, Windows 3.11/95, VGA (640x480), SoundBlaster, 4x CD-ROM drive
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826

INTERACTIVE ENGLISH

Μαθήματα αγγλικών για κάθε ηλικία

του Μάριου Καραγιάννη
wol@geocities.com

Τα δύο νέα πακέτα της MLS Multimedia Interactive English και Interactive English Junior, φιλοδοξούν να σας διδάξουν την αγγλική γλώσσα ή, τουλάχιστον, να σας δώσουν τις βάσεις για την εκμάθησή της. Κάνοντας χρήση των δυνατοτήτων που παρέχει ο υπολογιστής (ήχος, ακίνητη και κινούμενη εικόνα, μεγάλος αποθηκευτικός χώρος), επιτρέπουν στο χρήστη να αποκτήσει βασικές ικανότητες επικοινωνίας στην ευρέως διαδεδομένη αυτή γλώσσα. Το Interactive English αποτελείται από ένα CD και απευθύνεται σε άτομα που θέλουν να ξεκινήσουν να μαθαίνουν την αγγλική, αλλά και σε εκείνα που ήδη την κατέχουν σε κάποιο βαθμό. Το σοβαρό ύφος που το



Τυπικό δείγμα γραπτής άσκησης προφοράς.

διακρίνει υποδηλώνει πως το πακέτο μπορεί να χρησιμοποιηθεί από όλες τις ηλικίες, ωστόσο προορίζεται κυρίως για ενήλικα άτομα που χρειάζονται τη γνώση της γλώσσας στη δουλειά τους, αλλά και σε ερασιτέχνες.

Η δομή της εφαρμογής είναι προσεγμένη, ενώ το υλικό που προσφέρει στο χρήστη καλύπτει ένα αρκετά μεγάλο τμήμα της ύλης που χρειάζεται για την εισαγωγή στην εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας. Εγκαθιστώντας την εφαρμογή και ξεκινώντας την, ο χρήστης έχει στη διάθεσή του μια σειρά επιλογών. Μπορεί να ξεκινήσει μία σειρά μαθημάτων, 30 τον αριθμό, μέσα από τα οποία, προοδευτικά και με τη χρήση των πολυμέσων, μπορεί να ξεκινήσει να μαθαίνει αγγλικά. Υπάρχουν ασκήσεις και τεστ για τον έλεγχο της προόδου αλλά και του βάθους της κατανόησης, τα οποία δεν είναι πολλά, είναι όμως αρκετά εύχρηστα. Επίσης, ανά πάσα στιγμή ο χρήστης μπορεί να ζητήσει βοήθεια για τη χρήση της εφαρμογής.

Τα μαθήματα περιλαμβάνουν διαλόγους με τις μεταφράσεις τους, τους οποίους ο χρήστης μπορεί να ακούσει διαδοχικά και εν συνεχεία να επαναλάβει ασκούμενος στην προφορά με την εγγραφή της φωνής του, αλλά και να τους κατανοήσει με τις αντίστοιχες ασκήσεις.

Μια σειρά μαθημάτων επίσης αναλαμβάνει να βελτιώσει την προφορά του χρήστη με κανόνες, συμβουλές και ασκήσεις. Τέλος, διδάσκεται η χρήση των αριθμών σε ξεχωριστή σειρά μαθημάτων.

Στην εφαρμογή συμπεριλαμβάνεται επίσης μία σύντομη γραμματική, ένα λεξικό και μια συλλογή ιδιωματικών εκφράσεων της αγγλικής γλώσσας. Ακόμη, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να σημειώνει, στο ειδικά διαμορφωμένο ηλεκτρονικό σημειωματάριο που περιλαμβάνει, την πρόοδό του και προσωπικές σημειώσεις που αφορούν σε αυτήν. Το Interactive English συμπεριλαμβάνει μια συλλογή σταυρολέξων και ηλεκτρονικών περιοδικών, τα οποία ο χρήστης μπορεί να χρησιμοποιήσει για εξάσκηση των γνώσεών του. Το δεύτερο πακέτο απευθύνεται σε



Ο αρκούδος Fred τραγουδά...

άτομα πολύ μικρότερης ηλικίας, και, μέσα από τα δύο CDs του, με εύθυμο και χαρούμενο ύφος υπόσχεται να διδάξει τους μικρούς χρήστες. Με το Interactive English Junior το παιδί μπορεί να γνωρίσει τον αρκούδο Fred και την παρέα του, να ακούσει τις ιστορίες τους σε απλά αγγλικά και να παίξει μαζί τους διασκεδάζοντας και μαθαίνοντας ταυτόχρονα. Υπάρχουν πολλά video clips με τραγούδια και ιστορίες αλλά και παιχνίδια που θα ενθαρρύνουν το παιδί να ασχοληθεί περισσότερο με το αντικείμενο. Μέσα σε όλα αυτά, πραγματικοί ηθοποιοί και κούκλες εναλλάσσονται με σκίτσα, δημιουργώντας έτσι μια ατμόσφαιρα τηλεοπτικής επιμορφωτικής εκπομπής με τη δυνατότητα παρέμβασης του θεατή. Επίσης, υπάρχουν ασκήσεις που εκτελούνται με τη χρήση των πολυμέσων.

Το παιδί μπορεί να εκτυπώσει έγχρωμες εικόνες μέσα από τις ιστορίες τις οποίες βλέπει ως ανταμοιβή αλλά και ενθύμιο για την ενασχόλησή του. Μπορεί επίσης να τραγουδήσει μαζί με τους ήρωες της ιστορίας και να διασκεδάσει απαντώντας σε απλές ερωτήσεις, οι οποίες σκοπό έχουν την εκμάθηση βασικών εννοιών της αγγλικής γλώσσας. Η χρήση του προγράμματος είναι αρκετά απλή για παιδιά και, σε συνδυασμό με κάποια βοήθεια, μπορεί να αποδειχθεί και αρκετά επιμορφωτική. Οι μικροί φίλοι μας θα βρουν αρκετά ενδιαφέροντα τον τρόπο που το Interactive English Junior χρησιμοποιεί προκειμένου να τους προσεγγίσει, καθώς το τελικό αποτέλεσμα είναι αρκετά καλαίσθητο. Αρκετές εκπλήξεις τούς περιμένουν κατά τη διάρκεια της χρήσης του, ενώ ταυτόχρονα τους προσφέρεται βοήθεια στην εκμάθηση της γλώσσας. Γενικά, τα δύο αυτά πακέτα αποτελούν μια καλή προσπάθεια δημιουργίας απλών multimedia εφαρμογών για την εκμάθηση αγγλικών, χωρίς όμως να αποτελούν ολοκληρωμένες μεθόδους. Μπορούν, ωστόσο, κάλλιστα να χρησιμοποιηθούν ως εργαλεία από τα άτομα στα οποία απευθύνονται και να αποτελέσουν ευχάριστα βοηθήματα.

ΕΤΑΙΡΙΑ: MLS Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486DX2/66MHz, Windows, 8MB, SVGA, SoundBlaster, 2x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: MLS Πληροφορική Α.Ε., Αλεξ. Παπαναστασίου 34, Θεσσαλονίκη, τηλ.: (031) 868900

ΤΑ ΘΗΛΑΣΤΙΚΑ

Γνωρίστε την ελληνική φύση

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Η αγορά του multimedia software έχει γνωρίσει τον τελευταίο χρόνο στη χώρα μας μία πολλά υποσχόμενη ανάπτυξη, ο δε δημιουργικός οργασμός που έχει καταλάβει τις ελληνικές εταιρίες έχει ως αποτέλεσμα μερικούς πολύ ενδιαφέροντες τίτλους. Ενας από αυτούς είναι και ο φέρων την ονομασία "Τα θηλαστικά", ο οποίος προέρχεται από τη Magenta, μία επιτυχημένη εταιρία που μέχρι σήμερα έχει γίνει γνωστή κυρίως χάρη στις συλλογές γραμματοσειρών και τα εξαιρετικά λεξικά που έχει κατασκευάσει.



Μάθετε για την εσωτερική μορφολογία των θηλαστικών.

Ο τίτλος "Τα θηλαστικά" αποτελεί μέρος της σειράς "Τα ζώα της Ελλάδος", με την οποία η Magenta φιλοδοξεί να παρουσιάσει σε εμάς, με τρόπο ελκυστικό και συνάμα επιστημονικώς ακριβή, οτιδήποτε χρειάζεται προκειμένου να γνωρίσουμε καλύτερα την ελληνική πανίδα. Στα άμεσα σχέδια της εταιρίας είναι η ολοκλήρωση της σειράς με την κυκλοφορία τίτλων για τα ελληνικά πουλιά, τα ερπετά και τα ασπόνδυλα που ζουν στη χώρα μας.

Στην αρχική οθόνη του προγράμματος μπορούμε να πάρουμε γενικές πληροφορίες για τα θηλαστικά και τα διάφορα οργανικά συστήματά τους (αναπνευστικό, νευρικό, πεπτικό κ.λπ.), καθώς και να γνωρίσουμε καλύτερα τις οικογένειές τους. Επίσης, για κάθε είδος αφιερώνονται ξεχωριστές σελίδες οι οποίες καλύπτουν, εκτός των άλλων, θέματα όπως οι διαστάσεις, το σχήμα, το αποτύπωμα, η επιστημονική κατάταξη, οι συνήθειες, οι βιότοποι και ο χρόνος αναπαραγωγής κάθε ζώου, καθώς και το νομικό καθεστώς που διέπει τα προστατευόμενα είδη.

Η ποιότητα της παρουσίασης είναι υψηλή και θυμίζει αμυδρά το interface της Dorling Kindersley. Η πλοήγηση στις παρεχόμενες πληροφορίες διευκολύνεται από τα πολλά hypertext links, καθώς και από τον συνοπτικό κατάλογο περιεχομένων. Τέλος, στα περιεχόμενα του τίτλου, εκτός από τα εγκυκλοπαιδικού χαρακτήρα στοιχεία, περιλαμβάνονται και παιχνίδια παρατήρησης και γνώσεων, τα οποία στα υψηλά επίπεδα δυσκολίας θα δυσκολέψουν και τους πλέον ενημερωμένους.

Η επιστημονική επιμέλεια του τίτλου έχει γίνει επωνύμως (εν αντιθέσει με άλλους τίτλους που αντλούν το υλικό τους από αμφίβολης εγκυρότητας πηγές), από τον Δρα Ευστράτιο Βαλάκο, λέκτορα του Πανεπιστημίου Αθηνών. Μία άλλη επώνυμη παρουσία είναι αυτή του Αλέξη Κωστάλα, ο οποίος έχει αναλάβει το ρόλο του αφηγητή.

Η γενική εντύπωση που αφήνουν "Τα θηλαστικά" είναι πολύ θετική, ενώ μοναδική ένστασή μου είναι η μη πλήρης αξιοποίηση των πολυμέσων (με περισσότερους ήχους, video κ.λπ.). Ανεξάρτητα από αυτό το μικρό παράπονο, πάντως, πρόκειται για έναν εξαιρετικά ακριβή αλλά και ελκυστικό τίτλο, ο οποίος αποτελεί έναν πολύτιμο οδηγό της παραμελημένης μέχρι σήμερα ελληνικής πανίδας.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Magenta
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows, 8MB, 2x CD-ROM, SoundBlaster ή συμβατή κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826 Θεσσαλονίκη, τηλ.: (031) 868900
ΤΙΜΗ: 11.800 δρχ.

BIG CITY
The Computer SuperStore®

SPECIAL CD TITLES





Microsoft® OEM System Builder Gold Partner

BCC P

CPU:Intel® 200MMX™
Ram:16MB
Σκληρός Δίσκος:2,1GB
CD Rom:16XSpeed
SVGA 2MB Win Accelerator
Οθόνη 15" Goldstar Color
Κάρτα Ήχου 16Bit Stereo
Multimedia Speakers
FaxModem 33600
1 μήνα Internet
Windows 95 original

249.900
Ή 12X 25.500

SVGA Cards

SVGA 1MB/2MB	6.500
MATROX MYSTIQUE 2MB	19.000
DIAMOND 2240 PRO 2MB	17.900
N9 REVOLUTION 4MB PCI	62.000
ATI EX@PLAY PCTV 4MB	42.000
DIAMOND 330 4MB,PCI	51.000

Video Cards

ATI TUNNER	30.900
HAUPPAUGE	49.000
CREATIVE VIDEO BLASTER	48.000

Joysticks

ANUBIS SAK	4.000
MICROSOFT SIDEWINDER	23.000
MICROSOFT STANDARD	9.700
TRUSTMASTER XL	10.200
TRUSTMASTER TOP GUN	15.000

Software

EXCEL 97	66.000
WORD 97	66.000
OFFICE STANDARD 97	127.000
PRESTO MANAGER	24.900
READIRIS OCR GREEK FU	95.900
PHOTOEXPRESS	22.200
PHOTOIMAPCT	41.500

Sound Cards

SOUND 16 BIT	5.000
SOUND&RADIO	11.500
CREATIVE 16V	10.900
CREATIVE AWE 64	22.500
GRAVIS ULTRA SOUND	32.000

Fax/Modems

33.6 INTERNAL	12.000
56K EXTERNAL	39.000
33K PCMCIA	32.000
US ROBOTICS 56K	43.000
MICROCOM 33.6 EXT.	42.000
SUPRA 33.6 EXT	26.500

CD ROM

24X MITSUMI	21.000
24X SONY	22.000
CD RECORDER PHILIPS3610	113.000
YAMAHA 401T	135.000

CPU

CYRIX M2-200	24.500
INTEL 200MMX	41.000
AMD K6-233	55.000
PENTIUM II 400	340.000

Monitors

14" COLOR	41.000
15" COLOR	56.000
17" COLOR	109.000
EIZO F35 15"	122.000
SONY 100GST 15"	117.000
GOLDSTAR 7D 17'	149.000
NEC,TAXAN,HITACHI	SPECIAL
PHILIPS,HYUNDAI	SPECIAL
NOKIA 449 XA	112.000
VIEWSONIC/PANASONIC	SPECIAL

Cases

MINI TOWER	6.000
MIDI ATX	15.000

Keyboard

KEYBOARD 105	3.800
KEYBOARD PS/2	4.500
ERGONOMIC	18.000
WIRELESS	17.000
MIDI KEYBOARD	9.900

Storage/HDD

2.1 GB QUANTUM	41.500
3.2 GB WESTERN DIGITAL	50.000
4.3 GB QUANTUM	62.000
6.5 GB WESTERN DIGITAL	79.000

Computer/Notebook

QUEST WINNER 166MMX	207.000
ICE 166 MMX	205.000
FUJITSU INDIANA	450.000
HP OMNIBOOK 2000 P133	539.000
ICE TRAVELLER LC P133	384.000
COMPAQ ARMADA P133	525.000

Αναλώσιμα/Cables

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ	SPECIAL

Κινητή Τηλεφωνία

B-FREE NOKIA 3110	54.900
B-FREE ERICSSON 628	79.900

Printers

HP 1100C	135.000
HP890 C	97.000
HP 720	81.000
HP 6L	108.000
CANON BJC80	72.000
EPSON PHOTO	92.000
OLIVETI JP190	39.000
LEXMARK OPTRA E+	103.000
PANASONIC P6500	93.000
OKI 4W	65.000
CITIZEN 90	62.000
STAR LC-4511	99.500

Scanners

PRIMAX HAND HELD	16.400
PHILIPS 4800 PRL	39.000
PRIMAX 9600 PRL	60.000
MICROTEC 4800	45.000
HP SCANJET 6100	199.000
MUSTEC 600 SEB	32.800

Motherboards

JAMICON 256 K	16.000
BIOTEQ TTD	26.500
SOYO 6KB	50.000
ABIT PX5	31.000
ATI AN6 PII	39.000
QDI LEGENT V,P II	45.000
INTEL ATLANTA,PII+SC	58.000

Speakers

HIPOMEDIA	4.000
PHILIPS 220W	15.000
MAESTRO	5.000
NEC	9.500
CREATIVE 20	6.500
CREATIVE 200	79.500

Ram

8MB	4.500
16MB EDO	9.000
32 MB DIMM	19.000

BIG CITY The Computer SuperStore®



SPECIAL OFFER

Μετατρέπουμε τον παλιό σας υπολογιστή σε PENTIUM® **166 MMX** με **16MB RAM** και **SVGA** 2MB , PCI Τεχνολογίας

79.900

1. **ΑΘΗΝΑ**:Κηφισίας 286,Σίδερα Χαλανδρίου-Τηλ:6848.007-008,Fax:6848.006
2. **ΑΘΗΝΑ**:Λ.Αλεξάνδρας 48,Π.Άρεως-Τηλ:8211.117,Fax:8212.484
3. **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ**:Α.Σβώλου 1& Α.Παπανδρέου 212.Νεάπολη Θεσσ/νικης (031)637618,Fax:(031)638013
4. **ΠΥΡΓΟΣ ΗΛΕΙΑΣ**:.28ης Οκτωβρίου 86,Τηλ:0621-23691,Fax:0621-23692

http://www.hol.gr/business/bcc -**e-mail**:bcc_ca@hol.gr

μεταξύ μας

Τάρτα φράουλα

Σιγά μη δε σχολιάσω το σημαντικότερο γεγονός της αγοράς Πληροφορικής του μήνα που μας πέρασε!

Ελπίζω να έχετε καταλάβει από τις ανωτέρω ελάχιστες γραμμές κειμένου για ποιο γεγονός σάς ομιλώ. Μα και βέβαια πρόκειται για το πάθημα του Bill Gates στο Βέλγιο! Φυσικά, δεν ξέρω αν πράγματι η τάρτα που έφαγε στη μούρη ο Gates ήταν από φράουλες, αλλά μου φαίνεται ως μία πολύ πιθανή εκδοχή.

Το να περιγράψω το γλαφυρό αυτό γεγονός μάλλον δεν έχει έννοια. Είμαι σίγουρος ότι το έχετε δει στην τηλεόραση, το έχετε ξαναδεί με zoom και slow motion και το έχετε ματαξαναδεί υπό διαφορετικές οπτικές γωνίες. Είναι σαν το χαστούκι της Δήμητρας: τα media μετέτρεψαν -για άλλη μία φορά- ένα απλό γεγονός σε σίριαλ.

Αξιζε, όμως, ο Gates μια τέτοια αντιμετώπιση; Από... ανθρωπιστικής απόψεως, μάλλον όχι. Δεν θίγουν έτσι την προσωπικότητα κάποιου! Υπάρχουν κι άλλοι τρόποι να εκδηλώσεις τη δυσαρέσκειά σου, όπως τα πανό που σήκωσαν πριν από χρόνια οι απηυδισμένοι Γερμανοί χρήστες στο Ανόβερο. Κάνε μια συγκέντρωση διαμαρτυρίας, μια απεργία, βρε αδερφέ! Τόσοι τρόποι υπάρχουν. Το -ποιητική αδεία- "γιαούρτωμα" δεν είναι η πλέον ενδεδειγμένη λύση.

Αν είναι έτσι τα πράγματα, τότε εγώ γιατί ένιωσα αγαλλίαση, ένα σκίρτημα, την πρώτη φορά που είδα το εν λόγω συμβάν; Γιατί γέλασα με την ψυχή μου, φανερά χαιρέκακος, δίχως ίχνος αιδούς; Γιατί ανέκραξα "πάρ' τα, μωρή άρρωστη"; Ε; Γιατί;

Αν ρωτούσα κάποιον ψυχίατρο, θα μου έλεγε (αφού βέβαια με έκλεινε στο Δαφνί με την πρώτη ευκαιρία) για διχασμένες προσωπικότητες, για libido, για το alter ego μου και άλλα τέτοια ακατανόητα. Εγώ, όμως, ξέρω γιατί αντέδρασα έτσι. Γιατί είδα, έπειτα από πολλά χρόνια αναμονής, τον Gates να "παθαίνει", επιτέλους, κάτι.

Είδα μια περίπτωση - έστω και τόσο ασήμαντη, αν υπολογίσουμε τι έχει κάνει ο Gates προσωπικά στον καθένα μας - στην οποία ο Bill δεν ήταν ο νικητής, αλλά ο ηττημένος. Δεν ήταν ο θύτης, αλλά το θύμα. Δεν γέλασε αυτός μαζί μας, αλλά εμείς με αυτόν. Πόσες φορές θα μας δοθεί αυτή η ευκαιρία;

Αυτό που χάλασε, όμως, το κέφι μου ήταν ο ΛΟΓΟΣ για τον οποίο έφαγε την ταρτίτσα ο Gates. Οχι, δεν την έφαγε επειδή είχε απαυδίσει ο "πώς-τον-λέν'" (μου διαφεύγει το όνομά του) από τη σταθερότητα των Windows 95. Ούτε επειδή ο "πώς-τον-λέν'" μισεί το μονοπώλιο και όσους το δημιουργούν και αποφάσισε να αντιδράσει με αυτόν τον γραφικό τρόπο. Ούτε επειδή ο "πώς-τον-λέν'" πιστεύει ότι ο Gates είναι η προσωποποίηση του τέρατος της Αποκαλύψεως (μεταξύ μας, αυτό δεν το πιστεύω ούτε εγώ). Την έφαγε διότι ο "πώς-τον-λεν" ήξερε ότι με την πράξη του αυτή θα έβγαινε στην τηλεόραση και τις εφημερίδες! Εχουμε να κάνουμε, δηλαδή, με ένα επικίνδυνο ψώνιο!

Μόλις το έμαθα αυτό, αίφνης μου κόπηκε όλη η όρεξη. Τι νόημα έχει η τάρτα, αν δεν την ρίξεις για κάποιον λόγο;

Είναι σαν να μην την έριξες. Ατιμη κενωνία, χάθηκε ένας συνειδητοποιημένος χρήστης;

Κομ-πάουα!

Μήπως τρώμε πολύ ρύζι και μας πείραξε; Λέω, μήπως...

Πάντα είχα την εντύπωση ότι "ανήκομεν εις την Δύσιν". Αυτή την εντύπωση είχε επιβεβαιώσει άλλωστε και ο Κωνσταντίνος Καραμανλής - όχι ο Κωστάκης, ο Κωνσταντίνος. (Παρεμπιπτόντως, δεν ξέρω πώς τα έχει καταφέρει και τους έχει θάψει όλους ο Κωνσταντίνος. Είναι κάτι σαν τον Μέγα Αλέξανδρο: Ζει και βασιλεύει και τον κόσμο κυριεύει! Να μην τον βασκάνουμε κιόλας τον άνθρωπο αλλά, ομολογουμένως, τέτοιο "σκαρί" είναι σπάνιο στις μέρες μας.)

Παρασύρθηκα. Ελεγα, λοιπόν, ότι θεωρούσα τον εαυτό μου τέκνο του δυτικού πολιτισμού και της ελληνικής κουλτούρας. Μετά, δε, την ένταξη της Ελλάδας στην ΕΟΚ (από τον άνωθεν αναφερόμενο κύριο) είχα πλέον πειστεί για τη "δυτικότητα" της προέλευσής μου. Γνώριζα βέβαια ότι οι ανατολίτικες επιρροές, ιδιαίτερα από τα χρόνια του Βυζαντίου και της οθωμανικής αυτοκρατορίας, ήταν έντονες. Ομως, η γνώση αυτή δεν ήταν αρκετή να με προετοιμάσει για το σοκ που έπαθα, όταν συνειδητοποίησα ξαφνικά ότι είμαι Ασιάτης! Για να είμαι ειλικρινής, το "επεισόδιο" αυτό, της ένταξης δηλαδή της Ελλάδας στην ασιατική ήπειρο, το είχα χάσει εντελώς.

Οι πρώτες υπόνοιες περί του... "κινδύνου εξ Ανατολάς" μου δημιουργήθηκαν όταν είδα γραμμένη επάνω στο κουτί του άρτι αφιχθέντος computer game τη φράση "For Sale in Asia Only", με μεγάλα ανεξίτηλα γράμματα. Παραξενεύτηκα, αλλά επειδή ήταν η πρώτη φορά (και, άρα, στο δικό μου μυαλό μεμονωμένη περίπτωση) δεν έδωσα συνέχεια στο θέμα. Ομως το φαινόμενο άρχισε να γίνεται συχνότερο. Ολο και περισσότερα παιχνίδια απευθύνονταν σε Ασιάτες (Κινέζους, Ιάπωνες, Ινδούς, Αραβες, Τούρκους, Ελληνες - σε όλους μαζί!). Ε, κάποια στιγμή το πήρα απόφαση ότι κάτι έγινε και δεν μου το είπαν. Σαν καλός Ασιάτης, λοιπόν, άρχισα να τρώω πολύ ρύζι, να κάνω γκριμάτσες με τα μάτια μου για να φαίνονται πιο σχιστά, να βάζω βούλες στο μέτωπό μου με κόκκινη μπογιά και να φορώ σαρίκι - μέχρι και ένα λάμα πήρα για pet. Δεν ήξερα και πού ανήκω: στη Μικρά Ασία, στην Εγγύς Ανατολή, στη Μέση Ανατολή, στην Απω Ανατολή; Επί τούτου, ακόμα μπερδεμένος είμαι.

Φτάνει η πλάκα, όμως, γιατί το θέμα ίσως είναι πιο σοβαρό απ' ό,τι φαντάζει.

Καταρχήν, γιατί τα παιχνίδια αυτά, τα οποία - όπως δηλώνεται ευθαρσώς - είναι για την ασιατική ήπειρο, πωλούνται στην Ελλάδα; Και γιατί αυτός ο διαχωρισμός μεταξύ των ηπείρων; Ποια η διαφορά, δηλαδή, από την ευρωπαϊκή έκδοση;

Λείπει μήπως κάτι από την ασιατική έκδοση; Μήπως είναι φθηνότερες οι εκδόσεις για την Ασία και οι παράλληλοι εισαγωγείς τις προτιμούν; Αν πράγματι είναι φθηνότερες, αυτή η διαφορά τιμής ωφελεί τον καταναλωτή ή μπαίνει στην τσέπη του εμπόρου; Γιατί να είμαστε μια ζωή η χώρα της αυθαιρεσίας, πού να πάρει;

Τα Βραβεία της MILIA

Στη Milia, την έκθεση multimedia προϊόντων που λαμβάνει χώρα κάθε χρόνο στις Κάννες, βραβεύονται οι καλύτεροι multimedia τίτλοι και, φυσικά, τα παιχνίδια.

Η Milia μπορεί να μην είναι η μεγαλύτερη έκθεση Πληροφορικής στην Ευρώπη (τα σκήπτρα αυτά κρατά η CeBIT εδώ και αρκετά χρόνια), είναι ωστόσο η πιο... glamorous! Μόνο το γεγονός ότι λαμβάνει χώρα στις Κάννες της Γαλλίας, στην Κυανή Ακτή δηλαδή, δηλώνει το υψηλό prestige της. Κάθε χρόνο, λοιπόν, συγκεντρώνονται εκεί οι εταιρίες παραγωγής multimedia εφαρμογών (σε αυτές περιλαμβάνονται πλέον και οι παιχνιδο-εταιρίες) με σκοπό να επιδείξουν τη νέα δουλειά τους. Η Milia, όμως, έχει ακόμη ένα ενδιαφέρον χαρακτηριστικό: βραβεύει τα καλύτερα προϊόντα σε διάφορες κατηγορίες. Στη Milia 98, λοιπόν, η οποία τελείωσε πριν από περίπου έναν μήνα, βραβεύθηκαν εκτός των άλλων και επτά παιχνίδια σε ισάριθμες κατηγορίες. Επειδή δεν θα ήθελα να μείνετε ανενημέρωτοι και επειδή δεν είδα πουθενά αλλού στο περιοδικό αναφορά στη Milia, σας παραθέτω εν συντομία τα βραβευθέντα παιχνίδια. Εντός παρενθέσεως σημειώνονται τα παιχνίδια που ήταν υποψήφια προς βράβευση, αλλά τελικά ατύχησαν.

ΚΑΛΥΤΕΡΟ GAME ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΩΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ
F22 Air Dominance Fighter

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ACTION GAME
G-Police (Jedi Knight, I-War)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ADVENTURE/ROLE PLAYING GAME
Final Fantasy VII (Diablo, Riven)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ STRATEGY GAME
Dungeon Keeper (Age of Empires, Total Annihilation)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ SIMULATION GAME
F22 Air Dominance Fighter (MS Flight Simulator 98, Longbow 2)

ΚΑΛΥΤΕΡΟ SPORTS GAME
NHL (International Superstar Soccer 64, V-Rally)

ΕΙΔΙΚΟ ΒΡΑΒΕΙΟ - ΚΑΛΥΤΕΡΟ ON-LINE GAME
Quake II (Age of Empires, Ultima Online)

Θα ήθελα να κάνω σε αυτό το σημείο κάποιες παρατηρήσεις, διότι σε ορισμένες περιπτώσεις οι κριτές έχουν μπλέξει τα αυγά και τα καλάθια. Εν ολίγοις, έχουν ανακατέψει κονσόλες και υπολογιστές. Για όνομα! Αν ήθελαν να βραβεύσουν και κονσολάδικα παιχνίδια, ας όριζαν μία διαφορετική κατηγορία. Οι κονσόλες δεν μπορούν να θεωρηθούν "υπολογιστές", όπως και να το κάνουμε. Ετσι, βλέπουμε στην κατηγορία των adventures το Final Fantasy VII. Δεν εξετάζω αν είναι καλύτερο από το Riven ή το Diablo. Απλώς δεν έχει βγει ακόμα για υπολογιστές. Οπως και στην περίπτωση των sports games, οι δύο από τους τρεις διαγωνιζόμενους τίτλους ήταν για κονσόλες. Αν είναι έτσι, πώς και δεν βράβευσαν και κάνα coin-op; Για να σοβαρευτούμε λιγάκι...

ΕΙΔΕΣ Η IBM;

Η είδηση, απ' ό,τι μαθαίνω, δεν είναι καινούρια, ωστόσο πέρασε στο "ντούκου". Αδικία...

Μόλις που το πήρα χαμπάρι, διαβάζοντας ένα περιοδικό άσχετο με ηλεκτρονικούς υπολογιστές αλλά σχετικό με επιστήμη και τεχνολογία. Κάτι τέτοιες ειδήσεις δικαιολογούν το γεγονός ότι η IBM βρίσκεται σε υψηλές θέσεις στην παγκόσμια κατάταξη των εταιριών Πληροφορικής ακόμη και μετά το "πατατράκ" στο χώρο των προσωπικών υπολογιστών - διότι "πατατράκ" έπαθε. Μπορεί, βέβαια, ακόμη να πουλά ικανοποιητικά προσωπικούς υπολογιστές σε οργανισμούς και μεγάλες επιχειρήσεις, ωστόσο δεν τυγχάνουν της ευρείας αποδοχής που είχαν, για παράδειγμα, οκτώ χρόνια πριν.
Η "Γαλάζια Κυρία", όμως, συνεχίζει να βρίσκεται στην κορυφή της τεχνολογίας. Γιατί το λέω αυτό; Οπως όλοι γνωρίζετε, οι καλωδιώσεις μέσα στα microchips των ηλεκτρονικών υπολογιστών είναι φτιαγμένες από αλουμίνιο, το οποίο δεν είναι και τόσο καλός αγωγός του ηλεκτρισμού. Αυτό διότι ο χαλκός, ο οποίος είναι και το κατεξοχήν μέταλλο για καλωδιώσεις λόγω της πολύ καλής αγωγιμότητάς του, δεν συμπεριφέρεται καλά, όταν το καλώδιο γίνει πολύ λεπτό (όπως αυτά, δηλαδή, που βρίσκουμε μέσα στα chips). "Τρελαίνεται" εντελώς και μπορεί να οδηγήσει στην καταστροφή του chip. Για το λόγο αυτόν οι κατασκευαστικές εταιρίες ηλεκτρονικών κυκλωμάτων έχουν εδώ και πολλά χρόνια στραφεί στη χρήση αλουμινίου, το οποίο μπορεί να μην είναι τόσο καλός αγωγός, συμπεριφέρεται όμως σωστά.
Εδώ έρχεται να δώσει λύση η IBM, η οποία βρήκε μία τεχνική που επιτρέπει τη χρήση καλωδιώσεων χαλκού μέσα στα ολοκληρωμένα κυκλώματα.
Μάλιστα, το πρώτο chip με καλώδια χαλκού θα κυκλοφορήσει εντός του 1998. Τι σημαίνει αυτό για εμάς τους απλούς χρήστες; Φθηνότερα, μικρότερα ή/και πυκνότερα ολοκληρωμένα κυκλώματα. Τι σημαίνει αυτό για την IBM; Μεγαλύτερη εισροή εσόδων, καθώς θεωρείται σίγουρο ότι θα πουλήσει την πατέντα της σε τρίτους...

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ PC MASTER ΜΑΡΤΙΟΥ 1998

10 ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΔΩΡΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΝΙΚΗΤΕΣ!

THE JOURNEYMAN PROJECT 3
LEGACY OF TIME

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΣΕ ΟΛΟ ΤΗΣ ΤΟ ΜΕΓΑΛΕΙΟ

Δοκιμάστε την τύχη και τις γνώσεις σας στο διαγωνισμό που διοργανώνουμε για εσάς.

ΤΟ PC MASTER ΣΑΣ ΠΡΟ(Σ)ΚΑΛΕΙ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ!

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

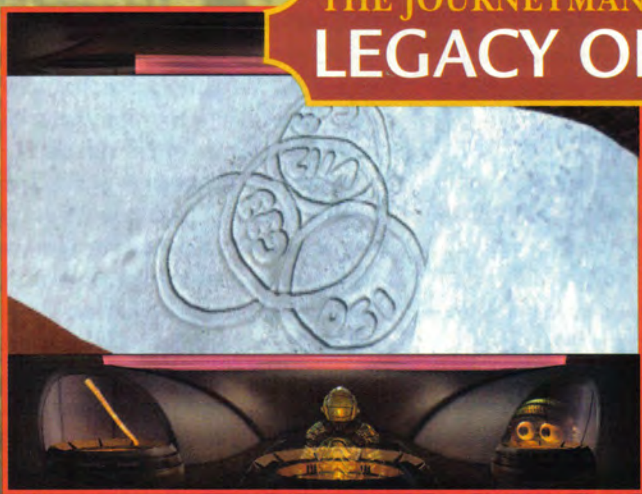
Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Μαρτίου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 17 Απριλίου, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την10η Απριλίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγονιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Μαΐου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 20 Μαΐου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα κουπόνια που εσωκλείονται στο περιοδικό. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος νικητής δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, το δώρο θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα από τους 10 επιλαχόντες που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας.

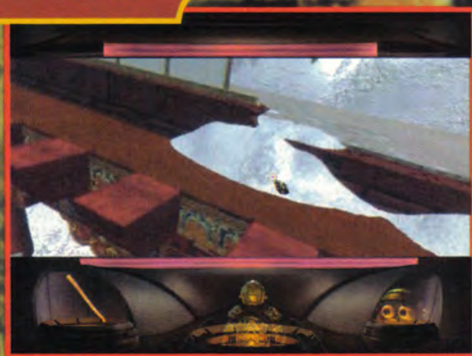
10 ΤΥΧΕΡΟΙ

θα κερδίσουν από ένα CD-ROM του μοναδικού adventure game



THE JOURNEYMAN PROJECT 3
LEGACY OF TIME





ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ CD-MEDIA

Στο δελτίο συμμετοχής σάς δίνονται ορισμένες απλές ερωτήσεις, στις οποίες καλείστε να απαντήσετε. Απαντώντας σωστά, συμμετέχετε σε κλήρωση που θα αναδείξει τους νικητές. Στείλτε τα δελτία σας μέχρι τις 10 Απριλίου.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός PC MASTER".

1. Πώς λέγεται ο πράκτορας τον οποίο υποδύεται ο παίκτης στο Legacy of Time;
2. Σε ποιο τεύχος του "PC Master" περιλαμβανόταν στο συνοδευτικό CD-ROM playable demo του Legacy of Time;
3. Πώς ονομάζεται το δεύτερο μέρος της σειράς Journeyman Project; (Ζητείται ο πλήρης τίτλος.)

1. ....

2. ....

3. ....

ΕΠΩΝΥΜΟ:..ΟΝΟΜΑ:..

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:......................ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..

ΠΟΛΗ:.................................... Τ.Κ.:..ΤΗΛ.:..............................

Επιμέλεια: David Meftah
davidm@compulink.gr

ΔΙΑΜΑΡΤΥΡΙΕΣ & ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ

Οι αναγνώστες μας σχολιάζουν

Μετά το άρθρο μου με τίτλο "Μας δουλεύετε, κύριε;" έλαβα αρκετά e-mails που περιείχαν θετικά αλλά και αρνητικά σχόλια. Ας τα δούμε στη συνέχεια αναλυτικά, μια και παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

Ξεκινάμε με το πρώτο e-mail που κατακρίνει όσα γράφθηκαν τον προηγούμενο μήνα από τη στήλη.

Date: Thu, 12 Feb 1998 22:02:19 +0200
From: kostas
To: davidm@compulink.gr
Subject: Ν. Δήμου

"Στο τελευταίο 'PC Master', κάνετε μια απαράδεκτη προσωπική επίθεση στον κ. Δήμου, η οποία δημιουργεί πολλά ερωτηματικά για τα πραγματικά αίτια που την προκάλεσαν. Πρώτον, τα γραφόμενά σας δείχνουν εμπάθεια, κόμπλεξ και φέρνουν στο μυαλό κάθε υγιώς σκεπτόμενου την παροιμία 'όσα δεν φθάνει η αλεπού τα κάνει κρεμαστάρια'. Εδώ αναφέρομαι φυσικά στην κατακριτέα για εσάς οικονομική επιφάνεια του κ. Δήμου. Το ότι ο συγκεκριμένος κύριος μπορεί να αλλάζει τα PCs και τα περιφερειακά τους κατά βούληση του δίνει το δικαίωμα να κριτικάρει τα διάφορα προϊόντα και κυρίως να διαφωτίζει τους απλούς χρήστες για ποικίλα προβλήματα που τους παρουσιάζονται από την αγορά αυτών των προϊόντων. Εγώ, αν και ασχολούμαι με computers από την εποχή του Spectrum και παρ' ότι διαβάζω ανελλιπώς το 'RAM', παλιότερα το 'Pixel' και σήμερα το 'PC Master', χρειάστηκα πολλές φορές τη βοήθειά του μέσω της στήλης που διατηρεί στο 'RAM'. Ποτέ δεν έκανε τον παντογνώστη και πάντα όταν έχει κάποια απορία δεν διστάζει να ζητά τη βοήθεια των αναγνωστών του μέσω αυτής της στήλης. Οσον αφορά στο ότι όποιος έχει απορία και του στέλνει e-mail πρέπει να περιμένει την κυκλοφορία του περιοδικού για να πάρει απάντηση, αυτό είναι τελείως ανακριβές, γιατί όσες φορές χρειάστηκα τη βοήθειά του είχα απάντηση μέσω e-mail εντός δύο ημερών. Τώρα για το τεχνικό μέρος του όλου θέματος, είναι τουλάχιστον γελοίο να επικαλείσθε τη συμβουλή που έδωσε για το διπλό Alt-Ctrl-Del, γιατί σε εμένα προσωπικά έχει πιάσει - και πρόσφατα μάλιστα δυο φορές. Δεν θα αναφερθώ φυσικά στις άλλες δυο επισημάνσεις που κάνατε, γιατί και μόνο η αναφορά σε αυτές θα υποβίβαζε το διανοητικό επίπεδό μου. Τέλος, θα ήθελα να σας γράψω ότι 'στο σπίτι του κρεμασμένου δεν μιλάνε για σχοινί'. Φυσικά, αναφέρομαι στο 'αδελφό' περιοδικό σας 'Ο Κόσμος του Internet', το οποίο ως απόλυτα αντικειμενικό περιοδικό (άσχετα αν εκδίδεται και αυτό από την CompuPress) τοποθετεί την CompuLink (είμαι συνδρομητής της εδώ και δυόμισι χρόνια και ως εκ τούτου απόλυτα αντικειμενικός, πιστεύω) πάντα πάνω από τον ανταγωνισμό από πλευράς ταχύτητας, άσχετα αν έχει ταχύτητα σύνδεσης 256KB ή 2MBits. Εδώ πηγαίνει το 'μασά ταραμά η κατσίκα' και κάπου πρέπει να καταλάβετε ότι ο κόσμος δεν κοιμάται."



Κώστα,

Δεν σε κακολογώ για το ύφος σου. Πριν από τη συγγραφή του άρθρου μου πολλοί αναγνώστες, φίλοι, συνάδελφοι (και δεν εννοώ αυτούς στο περιοδικό αλλά εκείνους του κύριου επαγγέλματός μου που,

ευτυχώς για εμένα, έχει άμεση σχέση με την Πληροφορική και τα ηλεκτρονικά) όπως επίσης προγραμματιστές, καθηγητές Πληροφορικής και τεχνικοί hardware με πτυχία προερχόμενα από την Ελλάδα και το εξωτερικό με προέτρεψαν να κάνω ένα παρόμοιο σχόλιο για τη στήλη του συγκεκριμένου κυρίου μέσω της "PC Experience", ώστε να αποζημιωθούν για όσες φορές τους "σηκώθηκε η τρίχα" από αυτά που διάβασαν στη συγκεκριμένη στήλη. Δεν φέρεις καμία ευθύνη για την προσωπολατρία που διακρίνει την εποχή μας, θύμα της οποίας είσαι και εσύ. Απλώς αυτό που δεν μπορούμε να είμαστε εμείς προφανώς το υμνούμε σε κάποιον άλλον, ανεξάρτητα αν γνωρίζουμε πως ως άνθρωποι -ως χαρακτήρες και ως ΕΛΛΗΝΕΣ- είμαστε πολύ καλύτεροι από το πρόσωπο που θεοποιούμε. Και ως σκεπτόμενος, όπως υποστηρίζεις ότι είσαι, θα καταλάβεις τι σχέση έχει αυτή η φαινομενικά άσχετη αναφορά στους Ελληνες με το συγκεκριμένο θέμα...! Τώρα ίσως μου απαντήσεις: "Εσύ, μεγάλε, είσαι Ελληνας και σε λένε David Meftah;" Φίλε μου, "Ελλην εστί ο έχων των Ελλήνων το σκέπτεσθαι" - αλλά δεν είναι αυτό το θέμα μας. Οσον αφορά στο άρθρο στη στήλη μου, έχω να σου γράψω ότι τα συγχαρητήρια e-mails είναι πολλαπλάσια από τα δύο που είχαν αρνητικό περιεχόμενο. Ας αναλύσουμε, όμως, λίγο το περιεχόμενο του e-mail σου.



Η home page του Νίκου Δήμου.

Αρχικά, δεν με απασχολεί η οικονομική επιφάνεια κανενός. Αλλωστε, το χρήμα δεν φέρνει ευτυχία, απλώς την ενισχύει. Δεν βλέπω πού διαφωνούμε για τις απαντήσεις στα προβλήματα των χρηστών, άλλωστε κι εγώ έγραψα πως "κάθε πιθανό πρόβλημα λύνεται με ένα απλό γράμμα ή e-mail, αρκεί να περιμένουμε το επόμενο τεύχος". Δεν ήταν ειρωνικό το σχόλιο, εννοούσα πως ο... troubleshooter δίνει γρήγορα τις απαντήσεις του, αν και ομολογώ ότι -επειδή δεν χρειάστηκα ποτέ τη βοήθειά του- δεν ήξερα πως απαντά και μέσω e-mail. Παρ' όλα αυτά, με την προτροπή μου για την εγκατάσταση γραμμής 090... δεν νομίζω να έχεις αντίρρηση πως οι απαντήσεις θα δίνονταν γρηγορότερα. Από την άλλη πλευρά, αγαπητέ Κώστα, αν για τα προβλήματα του υπολογιστή σου ή των προγραμμάτων που χρησιμοποιείς καταφεύγεις σε λύσεις όπως η προηγούμενη, σημαίνει πως δεν έχεις την απαραίτητη εμπειρία στον τρόπο λειτουργίας και τα προβλήματα που έχουν και προκαλούν τα PCs ή και τα Windows 95· κάτι για το οποίο δεν έχει κανένας το δικαίωμα να σε κατηγορήσει, αντιθέτως εγώ προσωπικά θα επαινέσω δημοσίως την προσπάθειά σου και το μεράκι σου για την Πληροφορική. Εχοντας πολύχρονη εμπειρία αλλά και γνώσεις επί του αντικειμένου, μπορώ να διακρίνω καλύτερα την ποιότητα όσων συμβουλών δίνει κάποιος στον "απλό χρήστη". Σε ό,τι αφορά τη διαπίστωσή σου ότι πρέπει να έχω κάποιο κόμπλεξ, αν παρεμπιπτόντως ισχύει κάτι τέτοιο, πρέπει να είμαι ευτυχής που έχω κόμπλεξ ανωτερότητας - γεγονός σαφώς προτιμότερο από το να είχα κόμπλεξ κατωτερότητας και αυτό να γινόταν αιτία να δίνω αξία στον καθένα, ζητώντας του συμβουλές αμφίβολης ακρίβειας.

Σχετικά με όσα αναφέρεις για τον "Κόσμο του Internet", πρέπει να σου γράψω ότι ο αρχισυντάκτης του ουδέποτε αρνήθηκε να ακούσει τυχόν σχόλια αλλά και προτάσεις για βελτίωση της ύλης του περιοδικού - οπότε μπορείς να αποταθείς εκεί. Από την πλευρά μου έχω να σου γράψω πως είναι πολύ καλύτερο να υπάρχει μία σύνδεση 256K ή 512K για έναν μόνο provider, παρά 3 ή 4M διαμοιραζόμενα σε καμιά δεκαριά άλλους providers, καθένας από τους οποίους έχει με τη σειρά του 2.000-5.000 χρήστες. Ενας πολλαπλασιασμός θα σε πείσει. Τώρα, όσον αφορά στις επισημάνσεις μου στα δύο άλλα θέματα, δεν νομίζω πως είναι θέμα προσβολής διανοητικού επιπέδου - μάλλον δεν έχεις τίποτα να απαντήσεις, γιατί και οι δύο είναι αληθινές, δεν τις φαντάστηκα, αλλά προέκυψαν στην πραγματικότητα (τι να κάνουμε;). Από την άλλη, είμαι ευτυχής που διαβάζεις και τη δική μου στήλη, κάτι που σημαίνει πως δεν σε αφήνει αδιάφορο. Οι άνθρωποι του παλιού, καλού θεάτρου υποστήριζαν ότι είναι πολύ καλύτερο να παρακολουθεί την παράσταση ένα κοινό που σου ρίχνει μαξιλάρια, παρά ένα κοινό που κοιμάται αδιαφορώντας για αυτή. Με το ίδιο σκεπτικό, καλύτερα η στήλη μου να δημιουργεί αντιδράσεις, παρά να γίνεται θύμα του "ξεφυλλίσματος"!

Οσο για το συνδυασμό Alt-Ctrl-Del στα Windows 95, ισχύει το ότι με το πρώτο πάτημα εμφανίζεται ο παλιός Task Manager, μέσω του οποίου μπορούμε να σταματήσουμε κάποιο πρόγραμμα από όσα τρέχουν στο background. Με ένα δεύτερο Alt-Ctrl-Del, αν ο υπολογιστής δεν έχει "κολλήσει", γίνεται reset· κάτι άλλωστε που αναφέρεται και στο κάτω μέρος του Task Manager με την ένδειξη "Warning". Αυτή, λοιπόν, είναι default λειτουργία των Windows 95, οπότε μου προκαλεί εντύπωση να πέτυχε σε εσένα, Κώστα μου, μόνο δύο φορές. Αντίθετα, αν τα Windows "μουλαρώσουν", ακόμα και ένα εκατομμύριο φορές να πατήσουμε το Alt-Ctrl-Del, δεν πρόκειται να συμβεί τίποτα.

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΚΙ ΑΛΛΕΣ ΑΠΟΨΕΙΣ

Ενας άλλος αναγνώστης έχει διαφορετική άποψη από αυτή του Κώστα για το ίδιο θέμα. Ας τη δούμε.

Date: Thu, 14 Feb 1998 18:56:45 +0200
From: Kostas Nikolaou
To: davidm@compulink.gr
Subject: Νίκος Δήμου

"Κύριε Meftah,

Συγχαρητήρια για την παρουσία σας στη στήλη 'PC Experience'. Αφορμή για το e-mail που σας στέλνω στάθηκε το τελευταίο άρθρο σας (τεύχος Φεβρουαρίου) σχετικά με τη στήλη του κ. Δήμου. Θα ήθελα να κάνω τις εξής παρατηρήσεις: Δεν έχει και τόσο μεγάλη σημασία αν κάποιος κατέχει

πολλές ή λίγες γνώσεις στο χώρο των υπολογιστών. Λίγο-πολύ όλοι όσοι ασχολούνται με αυτούς το κάνουν εκτός των άλλων και από ένα -ας μου επιτραπεί η έκφραση- πάθος που αρκετές φορές φθάνει στα όρια του βίτσιου. Αυτό όμως δεν είναι μεμπτό. Αλλά, ορμώμενος από αυτό το πάθος, κανείς δεν έχει το δικαίωμα να προκαλεί με την οικονομική επιφάνεια που διαθέτει. Αναφέρομαι φυσικά στη στήλη του κ.



Η σελίδα του αναγνώστη μας Λευτέρη.

Δήμου. Από ό,τι καταλαβαίνετε, συμφωνώ απόλυτα μαζί σας και με το σκεπτικό που διαπνέει το άρθρο σας. Από την άλλη, αν και καθηγητής Πληροφορικής, πολύ σπάνια συναντώ τα προβλήματα που κατά καιρούς περιγράφει και αναλύει ο κ. Δήμου και πολλές φορές αναρωτιέμαι: Μας ενδιαφέρει πράγματι αν 'χτύπησε' η τάδε DLL; Είναι σίγουρο πως η επιστήμη της Πληροφορικής δεν περιορίζεται στα Windows 95 και τα PCs. Από την άλλη πλευρά, διαβάζοντας τη στήλη του κ. Δήμου ο απλός χρήστης θα εγκαταλείψει τον υπολογιστή του και θα καταφύγει σε πιο παραδοσιακές μεθόδους εργασίας και επίλυσης διάφορων προβλημάτων, όπως είναι το χαρτί και το μολύβι. Μήπως, τελικά, έχουμε χάσει την ουσία πίσω από αυτόν τον ανελέητο βομβαρδισμό του hardware και του software; Επιτέλους, δεν είναι δυνατόν ούτε εμείς να τα ξέρουμε όλα ούτε ο υπολογιστής μας να είναι πάντα στην αιχμή της τεχνολογίας - άλλωστε, δεν θα είχε νόημα κάτι τέτοιο. Για σκεφθείτε ένα ψυγείο που θα ήθελε κάθε λίγο setup..."

Κώστας Νικολάου

Ευχαριστώ τον Κώστα για την καλή γνώμη του. Οπως βλέπετε, ένας άνθρωπος που ασχολείται επαγγελματικά με τους υπολογιστές πιστεύει πως "κανείς δεν έχει το δικαίωμα να προκαλεί με την οικονομική επιφάνεια που διαθέτει" - και δεν νομίζω να έχει κανείς αντίρρηση. Ειλικρινά, αν ένας συνάδελφός σας, συμμαθητής σας ή γείτονάς σας σας επιδείκνυε συχνότατα καθετί που κατάφερε να αγοράσει με τα "μπόλικα" χρήματα που διαθέτει, δεν θα αναρωτιόσαστε: "Πώς το παίζει τώρα αυτός;" ή "Τι προσπαθεί να παραστήσει;". Φαντάζομαι, δε, πως είτε θα του απαντούσατε κατάλληλα είτε με τη συμπεριφορά σας θα του δίνατε να καταλάβει πως το στιλ του είναι αρκετά προκλητικό - και, αν συνέχιζε, είναι σίγουρο πως σιγά-σιγά θα τον απομονώνατε. Γιατί εγώ να είμαι κατακριτέος; Μήπως επειδή τόλμησα να τα βάλω με κάποιον μεγαλόσχημο; Ως απλός χρήστης, που για να καταφέρω να αγοράσω μια δεκαεπτάρα οθόνη κατέφυγα στη λύση των συναλλαγματικών (είναι σίγουρο πως και οι περισσότεροι από εσάς κάπως έτσι κάνετε τις αγορές σας), έχω νομίζω κάθε δικαίωμα να σχολιάσω όποιον με προκαλεί.

Ας περάσουμε, όμως, σε ακόμα ένα email σχετικό με το περιβόητο άρθρο μου, προερχόμενο αυτή τη φορά από συνάδελφο συντάκτη του περιοδικού μας.

From: Kostas Karpouzis
Date: Τετάρτη, 18 Φεβρουαρίου 1998, 6:36 π.μ.
To: davidm@athena.compulink.gr
Subject: Πολλά μπράβο...

"...που τα έχωσες στο γνωστό 'αμπελοφιλόσοφο'. Μπορεί η ματαιοδοξία του να μην έχει φθάσει σε σημείο να πάρει αριθμό 090..., αλλά είναι αρκετή για να φτιάξει site: http://www.ndimou.gr!

Keep up the good work...

Kostas Karpouzis
kkarpou@softlab.ece.ntua.gr

ΥΓ.: Κάτι σχετικό με τα φοιτητικά πακέτα της Microsoft: Το πακέτο, όπως και το professional άλλωστε, δεν περιέχει τυπωμένα manuals αλλά μόνο τα γνωστά on-line books. Ακόμα, το φοιτητικό πακέτο δεν περιέχει το τέταρτο CD που περιλαμβάνει το SourceSafe, το Transaction Server και το SQL Server Developer Edition. Μικρό το κακό για κάποιον που απλώς θέλει να μάθει Visual Basic ή C++, αλλά just thought, I' d mention."

Ευχαριστώ, Κώστα, θα προσπαθήσω να συνεχίσω. Ενα δεύτερο "ευχαριστώ" για την πληροφορία σχετικά με τα φοιτητικά πακέτα, δεν το ήξερα.

ΑΣΣΟΣ ΣΤΗΝ JAVASCRIPT

Ο φίλος αναγνώστης Λευτέρης Χαρίτου, που ασχολείται με τον προγραμματισμό σε Javascript, μου έστειλε το ακόλουθο email, όπου με προτρέπει να επισκεφθώ τον Web και να δω δείγματα της δουλειάς του.

"Γεια σας, κύριε Meftah.

Καταρχήν, να σας συγχαρώ για την πολύ πετυχημένη δουλειά σας στο 'PC Master'. Είμαι τακτικός αναγνώστης τόσο του "PC Master" όσο και της στήλης σας 'PC Experience'. Επειδή βλέπω ότι ασχολείσθε αρκετά με τον Web και με διάφορα Java Applets (λέγε με Ledsign 2.7), θα ήθελα να σας παρουσιάσω τη δική μου δουλειά. Προσωπικά δεν έχω ασχοληθεί με την Java αλλά με τη συγγενή της Javascript, όπου έχω εμβαθύνει αρκετά, ώστε να γράφω πολύ καλά scripts. Επειδή δεν θα ήθελα να σας κουράσω με μια μακροσκελή επιστολή, απλώς σας επισυνάπτω ένα html αρχείο με ένα από τα καλύτερά μου scripts. Δείτε το και -αν σας αρέσει- απαντήστε μου, ώστε να σας διευκρινίσω πώς μπορεί κάποιος να το τροποποιήσει.

Σημείωση: Το script λειτουργεί στα Netscape 4 και Internet Explorer 4 μόνο, καθώς χρησιμοποιεί προχωρημένες λειτουργίες της γλώσσας."

Φιλικά,

Λευτέρης Χαρίτου
Θεσσαλονίκη
ICQ: 4505109
http://www.geocities.com/Tef

Φίλε Λευτέρη,

Η δουλειά σου είναι πράγματι αξιόλογη και αξίζει να γίνει γνωστή και στους άλλους αναγνώστες του "PC Master". Είμαι σίγουρος πως μετά τη δημοσίευση του email σου θα δεχθείς κι εσύ με τη σειρά σου πολλά e-mails από αναγνώστες που θα ενδιαφέρονται να συμπεριλάβουν στις σελίδες τους ένα από τα applets σου.

PACKARD BELL

PULSAR 20

Η νέα θεώρηση του home computing

Τα PCs, μολονότι έχουν κερδίσει εδώ και καιρό τη μάχη της καθιέρωσης στο χώρο των οικιακών υπολογιστών, απέχουν μακράν από το να αποτελούν τα γνώριμα καταναλωτικά προϊόντα που βασίζονται στην επωνυμία των κατασκευαστών - τα λεγόμενα "branded". Μία αγορά που θέλει να καταστήσει τα PCs προσιτά στον καθένα, ανεξαρτήτως κατάρτισης και ειδικών γνώσεων, πρέπει να υιοθετήσει τη λογική "όλα σε ένα" προσφέροντας κατά το δυνατόν ολοκληρωμένες λύσεις.

Του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr

Η Packard Bell δραστηριοποιείται εδώ και χρόνια στον τομέα της κατασκευής επώνυμων ολοκληρωμένων υπολογιστών. Μολονότι πολλές -μικρές και μεγάλες- εταιρίες συνηθίζουν εδώ και χρόνια να παρουσιάζουν επώνυμους υπολογιστές σύμφωνα με τη νέα καταναλωτική αρχή, αυτοί συνήθως δεν αποτελούν παρά μία προσεγμένη σύνθεση επιμέρους εξαρτημάτων (με αξιοπιστία ευθέως ανάλογη του μεγέθους της εταιρίας) που περιλαμβάνει και τμήματα software - συνηθέστερα το λειτουργικό σύστημα και ορισμένες εφαρμογές. Η πρωτοπορία της Packard Bell στον συγκεκριμένο τομέα έγκειται στο ότι έχει αναπτύξει αυτή τη φιλοσοφία στο έπακρο.



Το μηχάνημα που μας παραχώρησε η αντιπρόσωπος της Packard Bell στην Ελλάδα, Evertech, ήταν ένας Pulsar 20, σύστημα που ανήκει στη σειρά multimedia της κατασκευάστριας. Πρόκειται για μία σειρά μηχανημάτων που καλύπτουν την ευρωπαϊκή αγορά και δίνουν έμφαση στις εφαρμογές πολυμέσων και την αξιοποίησή τους από όλα τα μέλη της οικογένειας.

Η ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Το πρώτο που θα βρει κάποιος ανοίγοντας τη συσκευασία του Pulsar 20 είναι ένα μεγάλο poster που αφ' ενός εξηγεί, με απλά σκίτσα, τον τρόπο με τον οποίο το περιεχόμενο των δύο κουτιών θα συνδέσει τον νέο υπολογιστή σας και αφ' ετέρου δίνει σαφή κατεύθυνση προς την πρόθεση της εταιρίας για όσο το δυνατόν απρόσκοπτη εγκατάσταση και λειτουργία. Μεγάλα πλεονεκτήματα για το σκοπό αυτόν, τα οποία τονίζει ιδιαίτερα και η ίδια η Packard Bell, αποτελούν η χρήση χρώματος για τις θύρες και τα αντίστοιχα βύσματα του συστήματος. Ετσι, ακόμα και ο πλέον αδαής περί της συνδεσμολογίας των PCs δεν πρόκειται να κάνει καμία λανθασμένη σύνδεση. Ο αριθμός των συνδέσεων που πρέπει να γίνουν είναι μικρός και δεν απαιτείται καμία επιπλέον εγκατάσταση software, αφού τα πάντα είναι προεγκατεστημένα στον σκληρό δίσκο. Το πρώτο στοιχείο που παρατηρεί κάποιος σε έναν πλήρως στημένο Pulsar είναι η άψογη αισθητική του. Η σχεδίαση του εξεταζόμενου μηχανήματος ξεφεύγει κατά πολύ από αυτήν των συνηθισμένων PCs και δίνει σαφώς

την εντύπωση ότι πρόκειται για μηχάνημα που σχεδιάστηκε με σκοπό να κοσμεί παράλληλα έναν χώρο, από το να τοποθετηθεί απλώς επάνω σε ένα γραφείο. Οι καμπύλες του Tower και η φουτουριστική σχεδίαση της οθόνης και των περιφερειακών προκαλούν ισχυρή εντύπωση, καθώς το design παίζει πολύ μεγάλο ρόλο στην αναγνώριση της ξεχωριστής ταυτότητας ενός συστήματος.

ΤΟ HARDWARE

CPU: Ο Pulsar 20 διαθέτει έναν Intel Pentium MMX που τρέχει στη συχνότητα των 200MHz. Είναι ένας γρήγορος επεξεργαστής που δίνει ιδιαίτερη έμφαση στις εφαρμογές πολυμέσων, αποτελεί δε standard για έναν υψηλής ταχύτητας σύγχρονο υπολογιστή.

RAM: Αν και το μηχάνημα της δοκιμής διέθετε 32MB SDRAM μνήμης, το προς πώληση μοντέλο διαθέτει 16. Μολονότι το συγκεκριμένο ποσό μνήμης είναι ικανοποιητικό, η μικρή επιβάρυνση που συνεπάγονται τα επιπλέον 16MB θα σας ανταμείψει με τον καλύτερο τρόπο.

Motherboard: Τη θέση αυτής καταλαμβάνει η MediaRunner, μία standard ATX motherboard με το Triton TX chipset. Υποστηρίζει όλους τους MMX Intel Pentium επεξεργαστές, ενώ η ταχύτητα του διαύλου ανέρχεται σε 66MHz. Διαθέτει πολλά από τα χαρακτηριστικά μίας σύγχρονης motherboard (USB υποστήριξη, Power Management, Bus Mastering κ.λπ.), τρεις PCI και τρεις ISA θύρες επέκτασης, ενώ το BIOS είναι της Phoenix και η cache μνήμη ανέρχεται σε 256K, αναβαθμίσιμη στα 512K (άλλη μία αναβάθμιση που αξίζει τον κόπο).

Modem: Θεωρώντας το Internet και τις σύγχρονες τηλεπικοινωνιακές υπηρεσίες ως αναπόσπαστο κομμάτι του σύγχρονου υπολογιστή, η Packard Bell εξόπλισε το εξεταζόμενο σύστημα με ένα modem της U.S. Robotics στα 56Kbps, το οποίο αξιοποιεί την τεχνολογία X2 της εταιρίας.



Windows ή Navigator; Εσείς αποφασίζετε.

Αποθηκευτικά μέσα: Περιλαμβάνονται Ultra DMA σκληρός δίσκος μεγέθους 3.2GB, 1.44 floppy drive και ένα 24x CD-ROM drive της Goldstar. Ολα μαζί αποτελούν ένα γρήγορο και αξιόπιστο σύνολο, που συμβάλλει στη μέγιστη απόδοση του συστήματος.

Οθόνη: Αποτελεί κατασκευή της Packard Bell και ξεχωρίζει αμέσως λόγω του επιβλητικού design της. Το συγκεκριμένο μοντέλο ονομάζεται 5480 και η διαγώνιός του ανέρχεται σε 15 ίντσες. Οι υποστηριζόμενες αναλύσεις φθάνουν έως και την 1.280x1.024 και ο μέγιστος ρυθμός ανανέωσης τα 85Hz, κάτι που εγγυάται την άνετη και ξεκούραστη ενασχόληση με τον υπολογιστή. Η ποιότητα της εικόνας και η πιστότητα των χρωμάτων είναι πολύ υψηλές. Ολες οι ρυθμίσεις πραγματοποιούνται μέσω ενός εύχρηστου panel που βρίσκεται στο εμπρόσθιο τμήμα της και περιλαμβάνει ένα set ηχείων με subwoofer για πιστή απόδοση του ήχου καθώς και ενσωματωμένο μικρόφωνο.

Πληκτρολόγιο: Αυτό πια δεν είναι πληκτρολόγιο, αλλά ολόκληρη κονσόλα. Η ιδιαίτερη μνεία στο συγκεκριμένο περιφερειακό γίνεται λόγω της ειδικής σχεδίασης και πρωτοτυπίας του. Οντας ένα συνηθισμένο Windows 95 keyboard, διαθέτει μία σειρά πλήκτρων στο επάνω μέρος που επιτελούν ειδικές multimedia λειτουργίες όπως η αυξομείωση της έντασης του ήχου και η εκκίνηση εφαρμογών που σχετίζονται με την αποστολή/λήψη fax ή voice μηνυμάτων, την είσοδο στο Internet, την ενεργοποίηση ή μη του τρισδιάστατου ήχου κ.λπ.

Αλλα περιφερειακά: Στον Pulsar 20 συμπεριλαμβάνονται ένα συνηθισμένο εργονομικό και εύχρηστο mouse και ένα συ-

ΣΥΝΟΜΙΛΩΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟΝ Γ. ΜΠΟΛΑΝΗ, ΓΕΝΙΚΟ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗ ΤΗΣ EVERTECH

Προκειμένου να σχηματίσουμε μία όσο το δυνατόν πιο ολοκληρωμένη εικόνα για τον Packard Bell Pulsar, ζητήσαμε από τον γενικό διευθυντή της Evertech, Γεώργιο Μπολάνη, να αναφερθεί εν συντομία στα συγκεκριμένα μηχανήματα. Ας δούμε τι απάντησε στις ερωτήσεις του συνεργάτη μας Ηλία Βουτσά.

PC Master: Η Evertech παρέχει υποστήριξη ως προς το θέμα των αναβαθμίσεων;

Γεώργιος Μπολάνης: Βεβαίως, εάν κάτι τέτοιο δεν καταστρέφει την ισορροπία του μηχανήματος. Ο πελάτης μπορεί πάντα να επέμβει στη σύνθεση κατά τη στιγμή της αγοράς. Εάν προκύψει κάποια επιπλέον ανάγκη, αυτή θα εξεταστεί κατά περίσταση. Σε κάθε περίπτωση, η Evertech θα τον ενημερώσει σωστά και θα του παράσχει τη μέγιστη δυνατή υποστήριξη.

PCM: Πώς αναλάβατε την πρωτοβουλία για τη διάθεση των Packard Bell στην ελληνική αγορά;

Γ.Μ.: Θεωρούμε πως τα συγκεκριμένα μηχανήματα υλοποιούν με τον καλύτερο τρόπο τις ολοκληρωμένες λύσεις που χρειάζεται το αγοραστικό κοινό. Συνδυάζουν απλότητα χειρισμού και εγκατάστασης, ετοιμότητα και πληρότητα software και hardware και την άμεση επανεγκατάσταση μέσω Master CD με εύκολους χειρισμούς. Παράλληλα με την αντιπροσώπευση και τη διανομή παρέχουμε τηλεφωνική υποστήριξη μέσω απλής αστικής χρέωσης και ολοκληρωμένο service σε οτιδήποτε χρειαστεί.

PCM: Πώς βλέπετε τη "φιλοσοφία" των ολοκληρωμένων λύσεων σε σχέση με την ελληνική αγορά;

Γ.Μ.: Ο Ελληνας έχει αποδείξει και σε άλλες αγορές πως προτιμά τα επώνυμα προϊόντα. Γιατί να μη συμβεί αυτό και στην αγορά των υπολογιστών; Η εξάπλωση των αλυσίδων καταστημάτων στο χώρο είναι ραγδαία τον τελευταίο καιρό και το μοντέλο προώθησης ολοκληρωμένων λύσεων κερδίζει έδαφος. Φιλοδοξούμε να βρεθούμε στην "καρδιά" αυτών των εξελίξεων.

μπαθητικό επιτραπέζιο μικρόφωνο. Κατόπιν αιτήσεως του αγοραστή μία μεγάλη γκάμα επιπλέον περιφερειακών μπορεί να προεγκατασταθεί (π.χ. εκτυπωτής, scanner, FM tuner, TV card, εξωτερικά ηχεία κ.λπ.).

Υποσύστημα γραφικών: Η κάρτα γραφικών φέρει την επωνυμία της Packard Bell και περιλαμβάνει το chipset ATI Rage II+ (ένα αρκετά γρήγορο υποσύστημα, ιδιαίτερα στις 2D εφαρμογές γραφείου και το πρότυπο DirectDraw). Η μνήμη του συστήματος ανέρχεται στα 2MB, ποσό ικανοποιητικό για τη λειτουργία των περισσότερων multimedia εφαρμογών. Σε όσους θέλουν 3D υποστήριξη προτείνεται η επιλογή εξειδικευμένου επιταχυντή και συγκεκριμένα αυτών με το 3Dfx chipset.

Υποσύστημα ήχου: Η κάρτα ήχου φέρει επίσης το όνομα της Packard Bell και διαθέτει FM & Wavetable σύνθεση ικανοποιητικής ποιότητας. Πιστοποιεί δε το πρότυπο της SRS Labs για τρισδιάστατο αμφιθεατρικό ήχο. Σε συνδυασμό με το ηχητικό σύστημα της οθόνης, προσφέρει ήχο υψηλής ποιότητας, δικαιολογώντας απόλυτα τον multimedia προσανατολισμό του εξεταζόμενου υπολογιστή.

Case: Πρόκειται για ένα μεγάλο και άνετο MIDI ATX Tower που ξεχωρίζει με την πρώτη ματιά. Στο επάνω μέρος του βρίσκονται το CD-ROM και το floppy drive, ενώ σπρώχνοντας το μεσαίο τμήμα του θα βρείτε το on/off button και τα bays επέκτασης. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι δεν διαθέτει το παραδοσιακό reset button, καθώς υποκαθιστά τη λειτουργία αυτή με την ύπαρξη του ίδιου του on/off button, εκμεταλλευόμενου τις αυξημένες δυνατότητες διαχείρισης ενέργειας. Επάνω δεξιά βρίσκεται ένα μεγάλο sleep button, με το οποίο θέτετε τον υπολογιστή σε sleep mode, κατά τη διάρκεια του οποίου το σύστημα λειτουργεί ως fax και τηλεφωνητής.

Ο NAVIGATOR

Ο Navigator αποτελεί την καθιερωμένη εφαρμογή της Packard Bell που απευθύνεται στους αρχάριους χρήστες και "υποκαθιστά" τις περισσότερες λειτουργίες των Windows σε επίπεδο διαχείρισης εφαρμογών. Εάν, μάλιστα, κάποιος χρήστης ενδιαφέρε-

Ο PULSAR ΑΠΟ ΚΟΝΤΑ



Ο Pulsar σε όλο του το μεγαλείο. Το πρωτοποριακό design του είναι πράγματι εντυπωσιακό!

Το multimedia monitor 15 ιντσών που συνοδεύει τον Pulsar 20. Εξαιρετικό, τόσο σε σχεδίαση όσο και σε λειτουργικότητα.



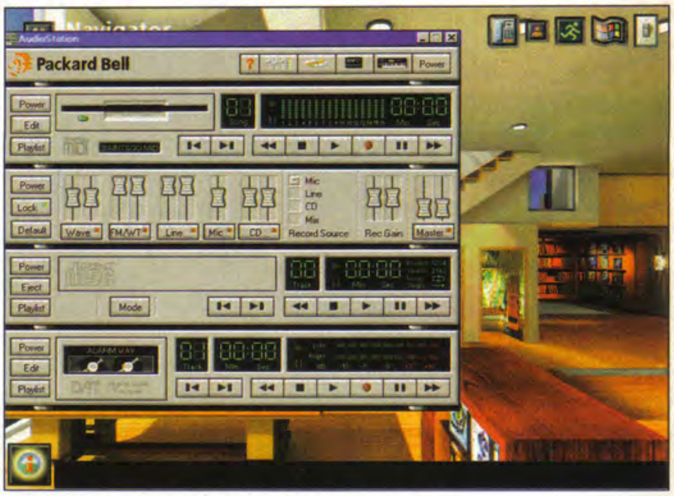
Μεγάλη προσοχή έχει δοθεί ακόμα και στα keyboards της σειράς Pulsar, τα οποία διαθέτουν ειδικά πλήκτρα για τις πιο σημαντικές λειτουργίες, κάτι που προσθέτει στην εργονομία τους.



1. **Select next:** Προχωρά στο επόμενο CD track, το επόμενο μήνυμα ή το επόμενο fax.
2. **Select Previous:** Επιστρέφει στο προηγούμενο CD track, το προηγούμενο μήνυμα ή το προηγούμενο fax.
3. **CD:** Παίζει ή σταματά ένα audio CD.
4. **Phone:** Σας επιτρέπει να απαντήσετε στο τηλέφωνο ή να κάνετε ο ίδιος ένα τηλεφώνημα.
5. **Help:** Εμφανίζει μια οθόνη βοήθειας.
6. **Aux:** Μπορεί να προγραμματιστεί από το χρήστη (η αρχική λειτουργία του προβλέπει παροχή άμεσης πρόσβασης στο Internet).
7. **Surround:** Ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί το Dolby Surround.
8. **Mute:** Ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί συνολικά τον ήχο.
9. **Volume up:** Αυξάνει την ένταση του ήχου.
10. **Volume down:** Μειώνει την ένταση του ήχου.
11. **Fax:** Σας επιτρέπει να βλέπετε τα εισερχόμενα fax.
12. **Message:** Σας επιτρέπει να ακούτε ηχητικά μηνύματα.



Ενα εξαιρετικά καλοσχεδιασμένο πρόγραμμα για παιδιά.



Το ιδιαίτερα εύχρηστο audiostation της Voyerta.

ται αποκλειστικά και μόνο για την εκτέλεση συγκεκριμένων εργασιών και δεν θέλει να ζαλίζεται με λειτουργικά συστήματα και τεχνικές λεπτομέρειες, μπορεί να χρησιμοποιεί τον Pulsar αποκλειστικά μέσω Navigator, ξεχνώντας την ύπαρξη των Windows 95.

Ο Navigator απεικονίζει, εν ολίγοις, το εσωτερικό ενός σπιτιού, μέσα στο οποίο μπορείτε να κινηθείτε άνετα και να έχετε άμεση πρόσβαση στις εκάστοτε εφαρμογές, κάνοντας click σε αντικείμενα του χώρου που έχουν άμεση συνάφεια με την υπό πρόθεση λειτουργία (π.χ. επιλέγοντας το στερεοφωνικό για τη λειτουργία του CD player).

Ξεκινάτε την περιπλάνησή σας από το **Living Room** του Navigator, το οποίο αποτελεί το κεντρικό δωμάτιο και το επικοινωνιακό κέντρο του σπιτιού. Από εδώ μπορείτε να συνδεθείτε στο Internet, να θέσετε σε λειτουργία το στερεοφωνικό, να αυξομειώσετε την ένταση του ήχου, να στείλετε fax ή να κάνετε ένα τηλεφώνημα και, ανάλογα με την configuration του συστήματος, να χρησιμοποιήσετε εκτυπωτή ή scanner, να παρακολουθήσετε τηλεόραση και να ακούσετε ραδιόφωνο. Υπάρχουν έξοδοι για άλλα πέντε δωμάτια, τα οποία έχουν όπως αναφέρεται στη συνέχεια.

Info Room: Αποτελεί τη βιβλιοθήκη του Navigator. Εδώ μπορείτε να παρακολουθήσετε μία σειρά αλληλεπιδραστικών multimedia μαθημάτων που θα συμβάλουν στην εξοικείωσή σας με τη χρήση του υπολογιστή, να βρείτε τα ηλεκτρονικά manuals πολλών περιλαμβανόμενων προγραμμάτων ή να αναζητήσετε πληροφορίες και να εκμεταλλευθείτε τις δυνατότητες του Δικτύου μέσω μίας σειράς χρήσιμων εργαλείων και προγραμμάτων.

PULSAR 20
Τεχνικά χαρακτηριστικά

- **Intel Pentium 200MMX**
- **Memory 16MB EDO, cache memory 256KB**
- **Hard drive 3.2GB, CD-ROM Goldstar 24x**
- **Chipset γραφικών ATI Rage II+, video RAM 2MB**
- **Wavetable κάρτα ήχου, USR modem 56Kbps**

The Software Library: Σε αυτό το δωμάτιο μπορείτε να εκκινήσετε τη λειτουργία όλων των συνοδευτικών προγραμμάτων και εφαρμογών που έχουν προεγκατασταθεί στο εξεταζόμενο μηχάνημα. Απεικονίζει τα ράφια μίας χωρισμένης σε οκτώ κατηγορίες βιβλιοθήκης. Εχετε τη δυνατότητα να εγκαταστήσετε και απεγκαταστήσετε με άνεση προγράμματα και εφαρμογές, παραμετροποιώντας πλήρως τη βιβλιοθήκη.

Kidspace: Το παιδικό δωμάτιο είναι ένας χώρος όπου τα παιδιά μπορούν να παίξουν με εκπαιδευτικά προγράμματα και παιχνίδια της ηλικίας τους, να φτιάξουν μία ζωγραφιά ή να γράψουν την εργασία τους (αν είναι επιμελείς μαθητές). Πολλά και αστεία συμβαίνουν σε αυτόν το χώρο. Πρόκειται για ένα δωμάτιο που δικαιολογείται από τον οικογενειακό χαρακτήρα του εν λόγω υπολογιστή.

Myspace: Είναι το αντίστοιχο δωμάτιο των παιδιών προχωρημένης ηλικίας. Εδώ έχουμε και τη συμβολική απεικόνιση του desktop καθώς, προκειμένου να ενεργοποιηθεί η λειτουργία κάποιου ψυχαγωγικού προγράμματος (π.χ. Ναρκαλιευτής), ο χρήστης πρέπει να φέρει το αντίστοιχο εικονίδιο από τη βιβλιοθήκη στο γραφείο.

Workspace: Βρίσκεται στον επάνω όροφο του σπιτιού. Εδώ μπορείτε να δουλέψετε με συγκεκριμένες εφαρμογές και ιδίως με αυτές που ενισχύουν την παραγωγικότητα του χρήστη (επεξεργαστής κειμένου, χρηματο-οικονομικά προγράμματα κ.λπ.). Από εδώ, επίσης, μπορείτε να αναδιαρθρώσετε τη δομή του σκληρού δίσκου και να τακτοποιήσετε τις εργασίες σας.

Ο Navigator ξεχωρίζει για τη λειτουργικότητά του και την ικανότητά του να μειώνει στο ελάχιστο το χρόνο εκμάθησης των βασικών πρακτικών λειτουργιών του εξεταζόμενου υπολογιστή. Είναι αναμφίβολα ένα πολύ καλό εργαλείο για τους αρχάριους και

ΤΑ ΥΠΕΡ & ΤΑ ΚΑΤΑ

ΥΠΕΡ
- **Ολοκληρωμένο και λειτουργικό προϊόν**
- **Σφαιρική υποστήριξη**
- **Πλήρης βιβλιοθήκη λογισμικού που υπερβαίνει σε αξία τις 150.000 δρχ.**
- **Εξασφαλισμένες αναβαθμίσεις**
- **Κατατοπιστικό documentation και πολλαπλή βοήθεια για τους αρχάριους**

ΚΑΤΑ
- **Αγγλόφωνο interface**
- **Ελλειψη τεχνικών εγχειριδίων (πλην αυτών της οθόνης)**

ένα από τα σημαντικότερα πλεονεκτήματα της συνολικής πρότασης της Packard Bell.

TO SOFTWARE

Η Packard Bell έχει εξοπλίσει τους υπολογιστές της με μία μεγάλη γκάμα προγραμμάτων και εφαρμογών, που σκοπεύουν στην άμεση αξιοποίηση του hardware από όλη την οικογένεια. Δεν λείπουν ούτε οι επώνυμες εφαρμογές γραφείου, ούτε οι εφαρμογές πολυμέσων (με πλήθος ενδιαφερόντων τίτλων), ούτε και τα παιχνίδια. Μαζί με τα επώνυμα προϊόντα δίνονται και οι registered εκδόσεις ορισμένων δημοφιλών shareware προγραμμάτων και, όπως εξυπακούεται, η επίσημη έκδοση του δημοφιλέστερου λειτουργικού συστήματος των Windows 95.

Αναλυτικότερα, περιλαμβάνονται ο δημοφιλής επεξεργαστής κειμένου Word 97 (με πλήρες documentation από τη Microsoft), το πολυπρόγραμμα γραφείου Works 4.0 της ιδίας, καθώς και η εξίσου δημοφιλής ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια Encarta 97, η οποία συμπληρώνει τους τίτλους της Microsoft. Η Corel συμμετέχει με τα Print και Photo House (προγράμματα επεξεργασίας και εκτύπωσης εικόνας), ενώ υπάρχει ακόμη ένα εύχρηστο πρόγραμμα εκτυπώσεων ονόματι Clickbook. Πέραν της Encarta, μεταξύ των multimedia τίτλων συμπεριλαμβάνονται το πολυβραβευμένο Musee d' Orsay, το οποίο παρουσιάζει το ομώνυμο γαλλικό μουσείο, το EZ Language, πρόγραμμα εκμάθησης ξένων γλωσσών, και το Elle beauty Guide, του ομώνυμου περιοδικού που απευθύνεται σαφώς στις γυναίκες. Υπάρχουν επίσης προγράμματα που απευθύνονται σε διάφορων αντικειμένων χομπίστες όπως το Garden Designer, με τη βοήθεια του οποίου σχεδιάζει και συντηρεί κάποιος τον κήπο του, το Floorplan Plus 3D, για σχεδίαση και τρισδιάστατη απεικόνιση κατοικίας, το Fami-

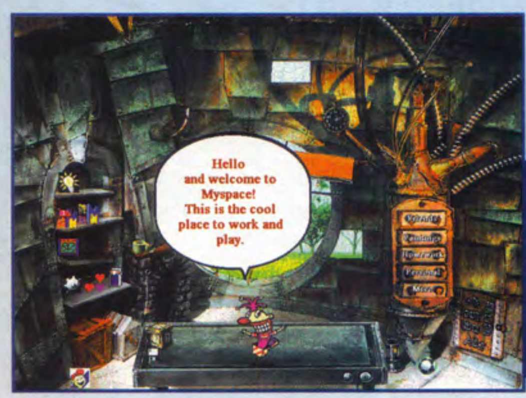
ΠΛΟΗΓΗΣΗ ΜΕΣΩ NAVIGATOR



Workspace: Εργαστείτε με τα προγράμματα του Pulsar και τακτοποιήστε το δίσκο και τις εργασίες σας.



Kidspace: Ο χώρος των παιδιών. Εκπαιδευτικά προγράμματα και παιχνίδια, εργαλεία ζωγραφικής και πολλές εκπλήξεις.



Myspace: Ιδανικό για να αφιερωθείτε στα hobbies σας και τη διασκεδαστική πλευρά των υπολογιστών.



Software Library: Ολες οι εφαρμογές σας βρίσκονται συγκεντρωμένες εδώ. Εγκαταστήστε, απεγκαταστήστε και παραμετροποιήστε την όπως εσείς επιθυμείτε.



Info Room: Μάθετε τον Pulsar, περιηγηθείτε τη βιβλιοθήκη της Packard Bell, διαβάστε τα εγχειρίδια και εξερευνήστε το Internet.

ly Tree, για την απεικόνιση του γενεαλογικού σας δέντρου, και τέλος τα Picture Easy και Power Goo, για τη διαχείριση και παραμετροποίηση (έως και "κακοποίηση" με τη χρήση του δεύτερου) ψηφιακών εικόνων και φωτογραφιών.

Οι εκπαιδευτικοί τίτλοι για παιδιά έχουν την τιμητική τους, αφού περιλαμβάνονται τα Adiboo, ένα πολύ ευχάριστο πρόγραμμα εκμάθησης εννοιών, η σειρά Mighty Maths με δύο τίτλους (Carnival Countdown & Number Heroes) που αποτελεί ίσως τον διασκεδαστικότερο τρόπο εισαγωγής των παιδιών σε βασικές μαθηματικές έννοιες, και το καταπληκτικό puzzle game για μικρούς και μεγάλους The Incredible Machine. Μεταξύ των περιλαμβανόμενων παιχνιδιών καταλέγονται το πολύ γνωστό FIFA 97, ένας από τους δημοφιλέστερους εξομοιωτές ποδοσφαίρου, και τα action MDK και Swiv 3D.

Πέραν των εφαρμογών αυτών, περιλαμβάνεται πλήθος αναγνωρισμένων εργαλείων (όπως τα Audio Tools της Voyetra) που αναλαμβάνουν να προσθέσουν σημαντικές δυνατότητες στα Windows. Ιδιαίτερη προσοχή έχει δοθεί στα εργαλεία Δικτύου, καθώς υπάρχουν πάμπολλα προγράμματα για την άμεση και αποδοτική αξιοποίησή του.

ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΟΤΗΤΑ - ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

Η αντιπρόσωπος Evertech καλύπτει το εν λόγω σύστημα με εγγύηση ενός έτους και δύναται, κατόπιν παραγγελίας και συνεννόησης με τα κατά τόπους καταστήματα πωλήσεων, να προβεί σε οποιαδήποτε αναβάθμιση. Η ελληνική υποστήριξη του τίτλου υλοποιείται με την ελληνική έκδοση των Windows και των επιπλέον αρχείων βοηθείας της Packard Bell. Τα manuals, πάντως, είναι γραμμένα στην αγγλική. Σε ερώτησή μας αν προβλέπεται περαιτέρω υποστήριξη, η Evertech απάντησε πως αυτό είναι καθαρά θέμα της Packard Bell, καθώς η εγκατάσταση και η προετοιμασία των συστημάτων πραγματοποιούνται στο εργοστάσιο της Packard Bell στη Γαλλία, που καλύπτει τον ευρωπαϊκό τομέα.

PULSAR 20
Τι είναι και σε ποιους απευθύνεται

Πρόκειται για ένα από τα συστήματα που προσδιορίζουν τις εξελίξεις στο χώρο των PCs και τη νέα φιλοσοφία προώθησης των υπολογιστών, η οποία έχει ήδη διαμορφωθεί στο εξωτερικό και κάνει την εμφάνισή της και στη συνεχώς αναπτυσσόμενη ελληνική αγορά. Ο λόγος για την ενοποίηση λειτουργικών εξαρτημάτων και λογισμικού σε ένα σύστημα που απευθύνεται στη μέση οικογένεια και τους αρχάριους χρήστες, με σκοπό την εξάπλωση της αγοράς πέραν του παραδοσιακού χώρου της (αυτού των υπηρεσιών και των λεγόμενων "κομπιουτεράδων"). Ο έμπειρος χρήστης, αυτός που ασχολείται διαρκώς με τα PCs, μπορεί ασφαλώς να στήσει ένα μηχάνημα παρόμοιων δυνατοτήτων με λιγότερα χρήματα διαθέτοντας τα υπόλοιπα στην αγορά software της αρεσκείας του. Ο Pulsar δεν είναι το μηχάνημά του. Για όσους, όμως, η προοπτική να "βάλουν κατσαβίδι" στον υπολογιστή τους δεν φαντάζει ευοίωνη, για εκείνους που θέλουν να εκμεταλλευτούν τις σύγχρονες τεχνολογίες χωρίς να περάσουν από το "λούκι" της εκμάθησης πολύπλοκων λεπτομερειών, για όσους, εν ολίγοις, θέλουν αλλά δεν μπορούν, ο Pulsar αποτελεί ιδανική λύση. Θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε ότι είναι ένα κλασικό "family PC", το οποίο απευθύνεται σε ολόκληρη την οικογένεια και θεωρείται ιδανικό για τον αρχάριο χρήστη, ο οποίος επιθυμεί ένα μηχάνημα που θα τεθεί αμέσως σε λειτουργία, χωρίς να τον παιδέψει με περίεργες συνδεσμολογίες, πολύπλοκες εγκαταστάσεις software και hardware κ.ο.κ. Αυτός είναι άλλωστε και ο λόγος για τον οποίο πιστεύουμε πως ο Pulsar εκφράζει μία νέα αντίληψη στο χώρο των προσωπικών υπολογιστών και αξίζει της προσοχής σας. Σίγουρα η φιλοσοφία που κρύβεται στην κατασκευή του θα βρει πολλούς μιμητές τα επόμενα χρόνια. Επιτέλους, ένα πράγματι plug'n'play home PC για όλους!



Picture Easy: Συνδέστε μία ψηφιακή φωτογραφική μηχανή και κρατήστε τις καλύτερες αναμνήσεις σας.

PULSAR 20

ΔΙΑΘΕΣΗ - ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑ: Evertech, Ελ. Βενιζέλου 184, Καλλιθέα, ΤΗΛ.: 9574233, fax: 9522086
ΤΙΜΗ: 520.000 δρχ. + ΦΠΑ
ΕΓΓΥΗΣΗ - ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ: Ενα έτος (εργασία & εξαρτήματα)

PULSAR MULTIMEDIA

Τα υπόλοιπα μοντέλα της σειράς Pulsar Multimedia που διαθέτει η Evertech στην Ελλάδα είναι τα ακόλουθα:

PULSAR 16
- **Intel Pentium 166MMX**
- **Memory 16MB EDO, cache memory 256KB**
- **Hard drive 2.0GB, video RAM 2MB**

PULSAR 23
- **Intel Pentium 233MMX**
- **Memory 32MB SDRAM, cache memory 256KB**
- **Hard drive 4.3GB, video RAM 2MB**

PULSAR 24
- **Intel Pentium II 233**
- **Memory 32MB SDRAM, cache memory 512KB**
- **Hard drive 4.3GB, video RAM 4MB**

PULSAR 30
- **Intel Pentium II 300**
- **Memory 32MB SDRAM, cache memory 512KB**
- **Video RAM 4MB, hard drive 5.1GB**

ΡΕΪΜΑΝ
Η ΓΛΩΣΣΑ & ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
Ενα παιχνίδι με εκπαιδευτικό χαρακτήρα

Ο φοβερός κύριος Μοχθηρός ξαναχτύπησε. Εκλεψε το πολύτιμο Βιβλίο της Γνώσης και έτσι οι αριθμοί και τα γράμματα διασκορπίστηκαν μέσα στη φύση. Για να επαναφέρει τη χαμένη Γνώση, ο Ρέιμαν θα πρέπει να διασχίσει εξήντα επίπεδα παιχνιδιού απαντώντας σε περισσότερες από πεντακόσιες ερωτήσεις που αφορούν στη Γλώσσα και τα Μαθηματικά των πρώτων τάξεων του δημοτικού σχολείου.

του Παναγιώτη Σταμ. Ανδριανέση
pandri@compulink.gr

Στον κόσμο του Ρέιμαν συναντιούνται η δράση με τη διασκέδαση. Περισσότερα από εξήντα επίπεδα παιχνιδιού, έξι εντελώς διαφορετικοί κόσμοι, πενήντα πρόσωπα, πολύ καλά γραφικά και κινούμενα σχέδια συνθέτουν τη συγκεκριμένη εφαρμογή. Το παιχνίδι είναι δημιουργία της γαλλικής Ubi Soft Entertainment και της ελληνικής Microstar, η οποία έκανε πράγματι εκπληκτική δουλειά εξελληνίζοντας πλήρως τα αυθεντικά CD-ROMs. Ο τίτλος έρχεται σε τρία ξεχωριστά πακέτα για τις ηλικίες 6-7, 8-9 και 10-11 ετών.







Ας ξεκινήσουμε από το στάδιο της εγκατάστασης. Αν διαθέτετε Windows 95, η εφαρμογή ξεκινά αυτόματα μόλις βάλετε το CD-ROM στον οδηγό. Την πρώτη φορά θα πρέπει να επιλέξετε "Εγκατάσταση παιχνιδιού" για να εγκατασταθεί η εφαρμογή στον υπολογιστή σας (αν δεν συμβεί αυτό, τρέξτε εσείς το αρχείο autorun.exe), ενώ τις επόμενες φορές θα επιλέγετε να παίζετε με το ήδη εγκαταστημένο παιχνίδι. Αν διαθέτετε Windows 3.1x, δυστυχώς το πρόγραμμα δεν μπορεί να εγκατασταθεί μέσα από αυτά, οπότε πρέπει να μπείτε σε περιβάλλον MS-DOS και να τρέξετε το αρχείο install.bat.

Κατά την εγκατάσταση η εφαρμογή σάς επιτρέπει να κάνετε πολλές ρυθμίσεις. Καταρχήν, μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ τεσσάρων τύπων εγκατάστασης: δύο διευρυμένων (με ή χωρίς video), κατά τις οποίες το παιχνίδι μεταφέρεται στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή σας, και δύο ελάχιστων (επίσης με ή χωρίς video). Για τις τελευταίες απαιτείται λιγότερος ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο, αφού εκεί μεταφέρονται μόνο τα εντελώς απαραίτητα αρχεία της εφαρμογής. Επίσης μπορείτε να διαλέξετε αυτόματη αναζήτηση της κάρτας ήχου που διαθέτετε ή να την ορίσετε και κατόπιν να ρυθμίσετε την επιθυμητή ένταση κάνοντας ένα τεστ ήχου. Ευτυχώς ο κατασκευαστής της εφαρμογής έχει προβλέψει και την επιλογή "Απεγκατάσταση", η οποία συνιστάται αντί της απλής διαγραφής των αρχείων, στην περίπτωση που κάποια στιγμή θελήσετε να διαγράψετε την εφαρμογή από τον υπολογιστή σας.

Οι βασικές οδηγίες χρήσης του παιχνιδιού είναι απλές: τα τέσσερα τόξα χρησιμοποιούνται για είσοδο στα menus ή τα υπομενού, οι επιλογές επιβεβαιώνονται με τη χρήση της μπάρας διαστήματος στο πληκτρολόγιο ή πατώντας A ή B στο joypad, ενώ η μπάρα διαστήματος ή το B επιτρέπουν γενικά το πέρασμα από οθόνη σε οθόνη. Τέλος, με τη βοήθεια του πλήκτρου "Escape" μπορείτε να επιστρέψετε σε προηγούμενο menu ακυρώνοντας όσες επιλογές είχατε κάνει, να φύγετε από το κύριο menu εγκαταλείποντας

το παιχνίδι, ή να αποκτήσετε πρόσβαση στο menu "Επιλογές" ενώ βρίσκεστε μέσα στο παιχνίδι. Στο συγκεκριμένο menu μπορείτε: να επιλέξετε "με" ή "χωρίς" μουσική, να ρυθμίσετε την ένταση του ήχου, να αλλάξετε τα εξ ορισμού πλήκτρα (αν και αυτό δεν συνιστάται από τις οδηγίες χρήσης), να ενεργοποιήσετε και να ρυθμίσετε το joypad και τέλος να ρυθμίσετε κάποιες ειδικές τεχνικές επιλογές (π.χ. ροή γραφικών, λειτουργία video, συχνότητα και απεικόνιση βάθους). Για τη χρήση των άλλων πλήκτρων του πληκτρολογίου που απαιτούνται για την εκτέλεση του παιχνιδιού, θα πρέπει να συμβουλευθείτε τις οδηγίες χρήσης οι οποίες συνοδεύουν την εφαρμογή. Αφού είστε έτοιμοι για περιπέτεια και έχετε μάθει τους τρόπους χειρισμού των δυνατοτήτων του Ρέιμαν, μπορείτε πια να πάτε στον κήπο της Μπετίλα για προπόνηση. Τα μυστικά του άλματος, της γροθιάς, του super ελικοπτέρου, των ταλαντευόμενων μαύρων, του πυραύλου-μαράκας εξηγούνται από τη νεράιδα. Μπορείτε να προπονηθείτε όσο επιθυμείτε, χωρίς κινδύνους και με ανεξάντλητο αριθμό ζωών.

Το παιχνίδι συνθέτουν δώδεκα πίστες εξίσου κατανεμημένες μεταξύ ασκήσεων αριθμητικής και ανάγνωσης. Καθεμία ασχολείται με ένα θέμα του προγράμματος του δημοτικού. Πρέπει να τις αντιμετωπίσετε όλες αποτελεσματικά για να φθάσετε στον κύριο Μοχθηρό και να τελειώσει το παιχνίδι. Κάθε πίστα έχει πέντε επίπεδα, ενώ αυτόματη αποθήκευση της πορείας σας επιτυγχάνεται στο τέλος του δεύτερου και του τέταρτου επιπέδου. Πρέπει να σημειωθεί πως, αντίθετα με τα προηγούμενα τέσσερα επίπεδα, στο πέμπτο και τελευταίο το παιδί έχει να αντιμετωπίσει το χρονόμετρο και μόνο. Το παιχνίδι τελειώνει μόλις ο Ρέιμαν βρει το Βιβλίο της Γνώσης και το πάρει από τον κύριο Μοχθηρό. Ενα ειδικό δίπλωμα παρουσιάζεται στην οθόνη, το οποίο μάλιστα μπορεί να εκτυπωθεί με τη βοήθεια του πλήκτρου "Print Screen".

Διάφορα περιστατικά που συμβαίνουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού διανθίζουν τη δράση. Ενας φωτογράφος εμφανίζεται, οπότε ο Ρέιμαν πρέπει να σταθεί στο κέντρο του τοπίου, γιατί αν χάσει μία ζωή ξαναρχίζει το παιχνίδι από το σημείο όπου φωτογραφήθηκε την τελευταία φορά. Μπλε φυσαλίδες οδηγούν το χρήστη στα διάφορα επίπεδα, δείχνουν το σωστό μονοπάτι ή το σημείο όπου βρίσκεται μία ζωή, μία υπερδυνατότητα ή μία χρυσή γροθιά. Επίσης, η super δύναμη επιτρέπει να κερδίσετε πέντε πόντους ενέργειας για μία ζωή - έτσι, αν σας ανακαλύψει και σας αγγίξει ο κυνηγός, θα μπορείτε να αγωνισθείτε περισσότερο.

Η εφαρμογή αποτελεί έναν πολύ καλό συνδυασμό παιχνιδιού και εκμάθησης: για να επιλέξει τη σωστή απάντηση το παιδί χρησιμοποιεί τις δυνάμεις του Ρέιμαν, το άλμα, το super ελικόπτερο, την τηλεσκοπική γροθιά, το σκαρφάλωμα, το μαγικό σπόρο και πολλά άλλα. Τα παιδιά εξασκούν τις γνώσεις τους διασκεδάζοντας. Ερωτήσεις στη Γλώσσα και τα Μαθηματικά, που αντιστοιχούν στο επίσημο σχολικό πρόγραμμα, αποτελούν τα εμπόδια της διαδρομής. Το διασκεδαστικό περιβάλλον βοηθά την αυτοσυγκέντρωση και παρακινεί το παιδί να απαντήσει.



Η αρχική οθόνη της εφαρμογής.



Καλοσχεδιασμένα γραφικά και καλή επιλογή χρωμάτων.

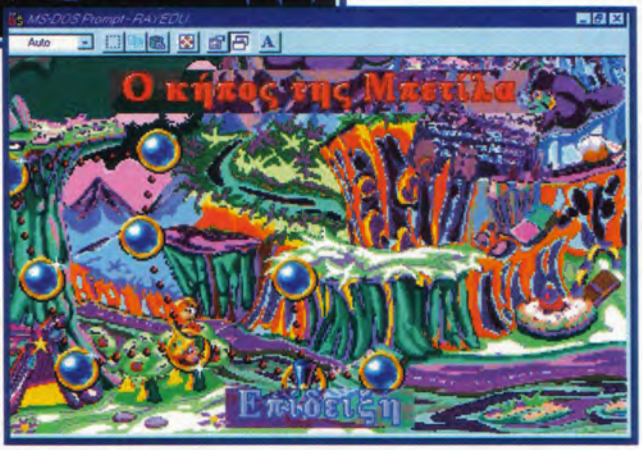


Λίγο φορτωμένη αλλά χαριτωμένη οθόνη...

ΡΕΪΜΑΝ
ΤΕΥΧΗ Α, Β, Γ



Το παιδί μαθαίνει στοιχεία αριθμητικής.



Ο κήπος της Μπετίλα: Εδώ το παιδί προπονείται πριν από το παιχνίδι.

Το παιδαγωγικό μέρος της εφαρμογής έχει γραφτεί από δασκάλους και δοκιμάζεται τακτικά σε παιδιά του δημοτικού σχολείου. Ειδικότερα, περιλαμβάνει δώδεκα μαθήματα στη Γλώσσα και τα Μαθηματικά για παιδιά σχολικής ηλικίας, από 6 έως 11 ετών:

- ✔ Απλή αναγνώριση των λέξεων
- ✔ Αναγνώριση και ανάγνωση των ήχων
- ✔ Σωστή αναγνώριση και κατανόηση
- ✔ Συλλαβισμός των λέξεων
- ✔ Αλφαβητική σειρά
- ✔ Ορθογραφία
- ✔ Ανάγνωση των αριθμών
- ✔ Ανάλυση των αριθμών
- ✔ Σειρά των αριθμών
- ✔ Πράξεις
- ✔ Αρίθμηση
- ✔ Σύγκριση ποσοτήτων

Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά κάποια από αυτά τα μαθήματα με τη βοήθεια των αντίστοιχων ενοτήτων του παιχνιδιού.

Οι κόσμοι του Ρέιμαν, τα ποιήματα της παλέτας: Κουρνιασμένος στην παλέτα που ακολουθεί το μονοπάτι του πίνακα, ο Ρέιμαν πρέπει να έχει ανοιχτά τα αυτιά του και να προσέχει πολύ κάθε θόρυβο, χτυπώντας με τη γροθιά του το πινέλο που αντιστοιχεί στη σωστή απάντηση.

Βραχώδης δρόμος: Το βουνό είναι γεμάτο από γκρεμούς. Ο Ρέιμαν πρέπει να χρησιμοποιήσει τις επίπεδες πέτρες που θα τον βοηθήσουν να περάσει τα εμπόδια, γνωρίζοντας όμως πολύ καλά τους αριθμούς, γιατί αλλιώς η μάχη είναι χαμένη.

Ο ήχος των δαχτυλιδιών: Μέσα στις σκοτεινές κι επικίνδυνες σπηλιές ο Ρέιμαν πρέπει να ακούει πολύ προσεκτικά όσα του λέει ο μάγος και να διαλέξει να κρεμαστεί στο δαχτυλίδι που αντιστοιχεί στη λέξη την οποία άκουσε.

Χαμηλές πτήσεις στις λιχουδιές: Εδώ ο Ρέιμαν πετά στους αιθέρες, πάνω από λαχταριστά γλυκά. Πρέπει να αναλύσει ψηφία και αριθμούς, προσέχοντας ταυτόχρονα να μη βρεθεί πολύ κοντά στα γλυκά, γιατί τότε θα δοκιμάσει τα πιο άνοστα από αυτά!

Ο βάλτος με τα νούφαρα: Ο Ρέιμαν πρέπει να βρει το δρόμο του μέσα στους βάλτους της ζούγκλας, οι οποίοι είναι πλημμυρισμένοι από νούφαρα, λιάνες και φρούτα-κούνιες, μετρώντας συνέχεια και χωρίς ανάσα.

Οι γόμες που χοροπηδούν: Ο Ρέιμαν πρέπει να περάσει πάνω από κινούμενα μολύβια και αιχμηρές πινέζες, μαθαίνοντας τη σειρά των αριθμών.

Ο λαβύρινθος στα χαλάσματα: Τεράστιες στρογγυλές πέτρες κλείνουν τα περάσματα στο βουνό. Ο Ρέιμαν πρέπει να χρησιμοποιήσει την μπουνιά του για να τις διαλύσει, ενώ παράλληλα εξασκείται στη σωστή ανάγνωση και κατανόηση.

Η συμφωνία των πατινέρ: Ο Ρέιμαν γλιστρά πάνω στις πλαγιές του βουνού, αλλά μέσα στην ανατριχίλα της ταχύτητας πρέπει να ανασυνθέτει τις λέξεις, χρησιμοποιώντας πάντα το σωστό γράμμα.

Οι ηλεκτρικές σπηλιές: Ο Ρέιμαν κινείται μέσα σε μία τεράστια σπηλιά με τη βοήθεια ενός ιπτάμενου δίσκου, μετρώντας και χρησιμοποιώντας την αριθμητική πράξη του πολλαπλασιασμού.

Ο αναρριχώμενος σπόρος: Ο Ρέιμαν φυτεύει σπόρους στο δάσος, για να φυτρώσουν όμορφα λουλούδια. Αν όμως δεν τηρήσει την αλφαβητική σειρά των γραμμάτων, τότε ο σπόρος θα φυτευτεί σε λανθασμένο σημείο.

Η πίστα των κρουστών: Για να παίξει σωστά στον κόσμο της μουσικής, ο Ρέιμαν πρέπει να γνωρίζει απέξω κι ανακατωτά τις έννοιες του μεγαλύτερου και του μικρότερου, δηλαδή τη σύγκριση ποσοτήτων.

Το κυνήγι της λιχουδιάς: Ο Ρέιμαν πρέπει να κατορθώσει να ξεφύγει από το κυνηγητό του σωσία του με το θανατηφόρο άγγιγμα, βρισκόμενος πάντα στο μονοπάτι της σωστά γραμμένης λέξης.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ όμορφα και καλοφτιαγμένα (ίσως λίγο περισσότερο φορτωμένα από όσο θα έπρεπε), ο ήχος ικανοποιητικός, ενώ όλη η εφαρμογή δείχνει τη σοβαρή προσπάθεια που έχει προηγηθεί. Σας το συνιστάμε ανεπιφύλακτα. Θα είναι ένας καλός σύντροφος για τους μαθητές του δημοτικού και θα τους βοηθήσει να εμπεδώσουν ορισμένες βασικές έννοιες της Γλώσσας και των Μαθηματικών μέσα από το παιχνίδι και την ψυχαγωγία. PC

ΡΕΪΜΑΝ

Κατασκευαστής: Ubi Soft Entertainment
Ελάχιστες απαιτήσεις: Windows 3.1x ή 95, PC 486 DX2/66MHz, 16MB RAM, κάρτα γραφικών με 256 χρώματα, CD-ROM 4x, πληκτρολόγιο ή joypad (προσέξτε: όχι joystick!), κάρτα ήχου συμβατή με Sound-Blaster
Διάθεση: Microstar A.B.E.E., Κονιπισοπούλου 30, 115 24 Αθήνα, τηλ.: 01-6498974, fax: 01-6927936, e-mail: microstar@ath.forthnet.gr

COMPUTER SOFTWARE & ΠΟΛΙΤΙΚΗ

Ο φάντης και το... ρετσινόλαδο

Για ακόμα μία φορά οι υπολογιστές αποτελούν πρωτοσέλιδα στις καθημερινές εφημερίδες. Μετά το Internet και την εικονική πραγματικότητα, το ρόλο του πρωταγωνιστή αναλαμβάνει μια κατηγορία software, την οποία οι "ειδικοί" θεωρούσαν παρακατιανή: τα computer games, με εκπρόσωπο και στόχο του Τύπου το δημοφιλές Carmageddon.

του Κώστα Καρπούζη
kkarpou@softlab.ece.ntua.gr

Τελικά, αυτοί οι "άτιμοι" οι υπολογιστές δεν είναι τόσο χαζοί όσο φαίνονται. Μην ξεγελιέστε, για παράδειγμα, που τα Windows σας ρωτούν με ποιο πρόγραμμα να ανοίξουν τα αρχεία .gif, ενώ σίγουρα ξέρουν ότι είναι αρχεία γραφικών. Στην πραγματικότητα πρόκειται για ένα καλά καλυμμένο σχέδιο αυτών των σατανικών μηχανημάτων, που σκοπό έχουν να μας υποδουλώσουν και να αναλάβουν τη διαχείριση του κόσμου μας. (Εχετε δει τι έγινε στο "Terminator";) Αν γελάτε με όσα διαβάσατε, καλά κάνετε. Δυστυχώς, οι προαναφερθείσες "προοδευτικές" απόψεις δεν ακούστηκαν σε κάποιο από τα δεκάδες ποιοτικά προγράμματα που κατακλύζουν την ελληνική τηλεόραση, αλλά γράφτηκαν σε εφημερίδες με μεγάλη κυκλοφορία και βγήκαν από τα στόματα εκπροσώπων του λαού (δηλαδή βουλευτών, για να μην ξεχνιόμαστε). Σε αυτό το σημείο τίθεται το ερώτημα πού ακριβώς σταματά το φαιδρό της υπόθεσης και πού αρχίζει το αισχρό - γιατί μόνο έτσι μπορεί να χαρακτηριστεί στο τέλος του αιώνα μας η έκφραση μεσαιωνικών απόψεων για την τεχνολογία και μάλιστα σε μια χώρα που πασχίζει να βρει το δρόμο της και να καλύψει το χαμένο έδαφος δεκαετιών.



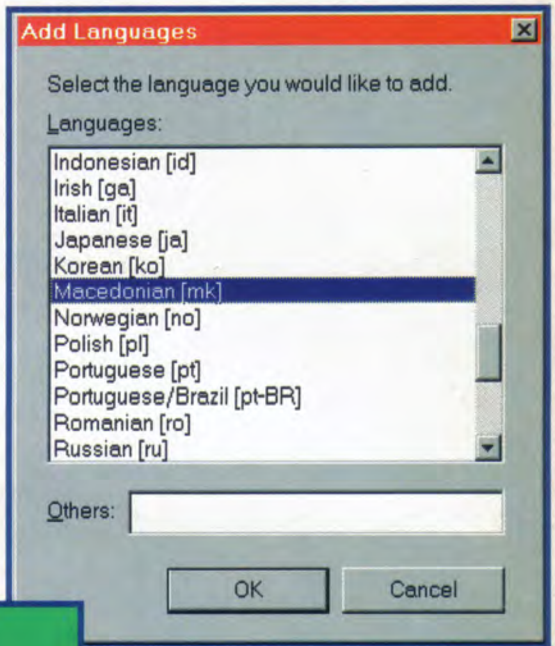
Αφορμή για όλα αυτά τα ευτράπελα ήταν το γνωστό σε όλους μας Carmageddon (http://www.carmageddon.com), ένα racing game κατά τα πρότυπα του Destruction Derby. Η καινοτομία έγκειται στα διάφορα bonus που παίρνει ο οδηγός, καθώς στην προσπάθειά του να τερματίσει πρώτος πατά αντικείμενα και πεζούς που κυκλοφορούν αμέριμνοι. (Παρεμπιπτόντως, μπορείτε να βρείτε την πιο πρόσφατη έκδοση του Carmagedit, ενός πλήρους editor του παιχνιδιού, στο http://www.megahits.com/jeffa/carmagedit). Εντάξει, δεν είναι το πιο επιμορφωτικό παιχνίδι που έχουμε δει, αλλά ποτέ οι δημιουργοί του δεν ισχυρίστηκαν κάτι τέτοιο. Ακόμα μία λεπτομέρεια, που αναδεικνύει την υποκρισία όλων των χαρακτηρισμών που ακούστηκαν, είναι το γεγονός ότι το παιχνίδι κυκλοφόρησε επίσημα αρκετά πριν από τα περασμένα Χριστούγεννα, ενώ ο θόρυβος είχε ξεκινήσει ήδη σε άλλες ευρωπαϊκές χώρες, όπως την Αγγλία ή τη Γερμανία. Στην τελευταία, έπειτα από έντονες διαμαρτυρίες, κυκλοφόρησε έκδοση του παιχνιδιού όπου ο οδηγός δεν πατά τους πεζούς αλλά κάποια άψυχα ρομπότ που κυκλοφορούν στους δρόμους, έχοντας πάντως τον ίδιο σκοπό με πριν. Στη δε Αγγλία, μια χώρα εξαιρετικά πιο ευαίσθητη από τη δική μας σε θέματα νεολαίας και ηθικής, το ανάλογο συμβούλιο αναίρεσε την αρχική

απόφασή του (Απρίλιος '97) και απέρριψε τις αιτήσεις για απαγόρευση της κυκλοφορίας του παιχνιδιού από τον περασμένο Νοέμβριο, αφού πρώτα οι πεζοί αντικαταστάθηκαν από ζόμπι. (Διαβάστε όλο το ιστορικό στο http://www.news.bbc.co.uk/hi/english/sci/tech/newsid%5F21000/21836. stm). Στην Ελλάδα, όμως, αφού πέρασε η εορταστική περίοδος και το Carmageddon έγινε κυριολεκτικά ανάρπαστο, κατά το τέλος του Ιανουαρίου μια σειρά από εφημερίδες και πρόσωπα της δημόσιας ζωής -ό,τι κι αν σημαίνει αυτό- άρχισαν να "διαρρηγνύουν τα ιμάτιά τους" για τη "συμφορά" που απειλεί τα παιδιά μας και άλλα τέτοια. Επιβεβαιώνοντας τη γνωστή παροιμία για την περιβόητη Βασίλω, γνωστό και μη εξαιρετέο κανάλι, που είναι πρώτο στις δυστυχίες και τα φονικά, διαφήμιζε την "αποκλειστική" είδησή του για τη νέα "μάστιγα" εν μέσω μιας αθλητικής μετάδοσης, σκορπώντας αδικαιολόγητα πανικό στους γονείς των νεαρών gamers.

ΠΟΥ ΣΤΑΜΑΤΑ Η ΑΛΗΘΕΙΑ

Δεν υπάρχει καμία αμφιβολία πως η ιδέα της "ανταμοιβής" -έστω και με ένα απλό bonus- της δολοφονίας με αυτοκίνητο ενός πεζού είναι τουλάχιστον αρνητικό παράδειγμα. Ας εξετάσουμε, όμως, για λίγο τα παιχνίδια που τραβούν τα τελευταία χρόνια το ενδιαφέρον του κοινού, νεαρής ή και μεγαλύτερης ηλικίας.

Αρχίζοντας από το παλιό, καλό Doom και όλους τους κλώνους του, μέχρι τις εκδόσεις του Quake, ο αντικειμενικός σκοπός του παίκτη είναι να σκοτώσει ή να διαλύσει ό,τι βρει μπροστά του - το να βρει την έξοδο ή το τέλος του επιπέδου περνά μάλλον σε δεύτερη μοίρα. Αλλωστε, η ιδέα του deathmatch (δηλαδή, της μονομαχίας μέχρι θανάτου χαρακτήρων που ελέγχονται από ανθρώπους) είναι αυτή που εξύψωσε τα παιχνίδια αυτού του είδους στην εκτίμηση του κοινού. Γενικά, το στοιχείο της επιβολής υπάρχει πάντα στα παιχνίδια των υπολογιστών. Θυμηθείτε το Warcraft ή το νεότερο Age of Empires: Μπορεί σε αυτά το στοιχείο της βίας να μην είναι τόσο έντονο όσο στο Carmageddon, αλλά δεν παύει να υπάρχει και να ανταμείβεται. Μάλιστα, σε τέτοια παιχνίδια στρατηγικής καλλιεργείται περισσότερο η ιδέα τού "ο θάνατός σου, η ζωή μου", αφού αυτό είναι άλλωστε το αντικείμενο του παιχνιδιού. Στα προαναφερθέντα θα μπορούσε κάποιος να αντιτάξει ότι σε μια χώρα που κατέχει μία από τις πρώτες θέσεις στα αυτοκινητικά ατυχήματα και έχει ίσως τους χειρότερους δρόμους σε ολόκληρη την Ευρωπαϊκή Ενωση, θα ήταν προτιμότερο να λείπουν τέτοια παιχνίδια ή παραδείγματα. Αντίθετα, θα



Το Communicator έχει και την... έξτρα δυνατότητα της "μακεδονικής γλώσσας"!



Μια άποψη από τα cliparts της Corel.

έπρεπε να επιβραβεύεται με κάποιο τρόπο η ασφαλής συνύπαρξη πεζών και οχημάτων. Στην Αγγλία, από όπου ξεκίνησε το "κακό", οι αρμόδιες υπηρεσίες σχεδιάζουν να επιβάλλουν στις εταιρίες διακίνησης των παιχνιδιών να αναγράφουν πάνω στο κουτί και ίσως και σε splash screens μέσα στο παιχνίδι το μήνυμα ότι η πραγματική οδήγηση δεν είναι ανταγωνισμός, ούτε υπάρχουν βραβεία για τους νικητές. Βέβαια, κάτι τέτοιο απέχει παρασάγγας από τη σκληρή ελληνική πραγματικότητα, όσο άλλωστε και η πάταξη της βίας ως γενικότερο κοινωνικό φαινόμενο. Εκτός αυτού, είναι ασυμβίβαστο με την παντελή ανυπαρξία προτύπων και έμπνευσης προς όλους μας. Θέλετε παράδειγμα; Λίγες μέρες μετά τα γεγονότα, που άλλωστε δεν κράτησαν και πολύ, το κανάλι που προαναφέραμε πρόβαλλε και ξαναπρόβαλλε σε μία από τις εβδομαδιαίες σειρές του μια σκηνή όπου η νεαρή πρωταγωνίστρια κάνει χρήση ναρκωτικού χαπιού, προκειμένου να μην είναι "η ξενέρωτη της παρέας", όπως με περισσή παρρησία τής τόνισε η συνοδός της. Μάλιστα, αυτό ακούστηκε λίγο μετά τις δέκα το βράδυ, σε μια ζώνη -prime time, την ονομάζουν οι ειδικοί- οπότε οι μικρές ηλικίες βλέπουν κατά κόρον τηλεόραση. Εδώ όμως δεν αντέδρασε κανείς. Ούτε εισαγγελέας, ούτε οι εφημερίδες, αλλά ούτε και η Ελένη Ανουσάκη, γνωστή βουλευτίνα του κυβερνώντος κόμματος, οι ταινίες της οποίας "επιμόρφωσαν" γενιές και γενιές ανδρικού πληθυσμού. Βλέπετε, όμως, εκείνες οι ταινίες ήταν "τέχνη" όπως, άλλωστε, και η τηλεοπτική σειρά που προαναφέραμε - και στην "τέχνη" συνηθίζεται να θεωρείται κατώτερος των περιστάσεων όποιος δεν κάνει χρήση χημικών ουσιών ή να προτείνεται έμμεσα μια τέτοια ουσία ως λύση των οικογενειακών ή άλλων προβλημάτων. Η κ. Ανουσάκη, λοιπόν, δήλωσε ("Τα Νέα", 30 Ιανουαρίου - διαβάστε και στο Internet http://ta-nea.dolnet.gr) πως "με 9.300 δρχ. έχεις το δολοφόνο στο σπίτι σου" και ότι "σε όλα τα ποδοσφαιράκια, ακόμα και στα ξενοδοχεία, πηγαίνουν τα παιδιά και παίζουν το CD-ROM". Και συνέχισε το παραλήρημά της:

SOFTWARE & ΠΟΛΙΤΙΚΗ



Δείτε πού είναι και πού όχι ελεύθερο το Carmadeggon - η πλειοψηφία υπερψηφίζει την ελεύθερη έκφραση.

"Το έχω παίξει κι εγώ. Τρόμαξα και σίγουρα δεν είμαι σε ηλικία παιδιού!" (Σ.Σ.: Καμιά αμφιβολία για το τελευταίο...). Τώρα τι σήμαιναν τα περί ξενοδοχείου, θα σας γελάσω. Πάντως, αν έβρισκα ποτέ ξενοδοχείο να προσφέρει τόσο σύγχρονες υπηρεσίες, θα το προτιμούσα χωρίς κανένα ενδοιασμό...

ΟΙ ΠΡΟΘΕΣΕΙΣ & Η ΥΠΟΚΡΙΣΙΑ

Δεν προσπαθούμε εδώ να δικαιολογήσουμε τίποτα, ούτε να μειώσουμε ή να αποκρύψουμε κάποια από τα γεγονότα. Τα παιχνίδια και τα περιοδικά των υπολογιστών είναι αυτά που είναι και το αλάθητο κριτήριο του κοινού άλλα τα ανυψώνει και άλλα τα ρίχνει στα τάρταρα. Ομως, αυτό που σίγουρα πρέπει να καταδειχθεί είναι η υποκρισία όλων όσοι κατηγορούν οτιδήποτε έχει σχέση με τους υπολογιστές -και κατ' επέκταση με την πρόοδο της τεχνολογίας- ως ψυχοφθόρα απειλή. Οι περισσότεροι από εμάς αντιμετωπίζουμε ένα παιχνίδι όπως το Carmageddon ως συναγωνισμό με κάποιο φίλο ή, το πολύ-πολύ, ως εκτόνωση. Δεν νομίζω ότι υπάρχει gamer που να βλέπει κάποιο υπαρκτό άτομο στο πρόσωπο του ανθρώπου που πατά παίζοντας μια από τις πίστες του Carmageddon - αν και για ορισμένους διαιτητές αυτό δεν θα ήταν άσχημη ιδέα! Εάν, πάλι, υπάρχει τέτοια περίπτωση, δεν πιστεύω πως η εμπειρία του παιχνιδιού θα τον κάνει να πάρει το αληθινό αυτοκίνητό του και να εκτελέσει στην πραγματικότητα τον "εχθρό". Ας αφήσουμε όμως το χιούμορ στην άκρη: Αν θεωρήσουμε ότι ένας νεαρός gamer είναι τόσο ευάλωτος σε τέτοια "αρνητικά" ή "επικίνδυνα" παραδείγματα, τότε σίγουρα είναι απείρως ευκολότερο για αυτόν να χρησιμοποιήσει μια χημική ουσία για να μην αισθάνεται "κατώτερος", παρά να βρει ένα αυτοκίνητο και να το χρησιμοποιήσει εναντίον κάποιου άλλου συνανθρώπου του. Σε τελική ανάλυση, αν κάποιος είναι τόσο άμυαλος ώστε να μπορεί να το κάνει αυτό, τότε πριν από τα computer games θα πρέπει να του απαγορευτεί να βλέπει ειδήσεις με τα φονικά και τους πολέμους σε "αποκλειστική" μετάδοση, να διαβάζει εφημερίδες με φωτογραφίες πτωμάτων και ανατριχιαστικές περιγραφές στην πρώτη σελίδα μάλιστα, καθώς και να παρακολουθεί την πλειονότητα των κινηματογραφικών ταινιών.

Δείτε χαρακτηριστικά το πρόγραμμα των τριών μεγάλων ιδιωτικών τηλεοπτικών καναλιών για την εβδομάδα 14-20 Φεβρουαρίου: 21 ταινίες με έντονο το στοιχείο της βίας (θρίλερ, πολεμικές, αστυνομικές) ή γενικά ταινίες που θεωρούνται ακατάλληλες για το νεαρό τηλεθεατή. Αντίθετα, τα ψυχαγωγικά προγράμματα των τόσο "ευαίσθητων" καναλιών περιορίζονται σε cartoons τύπου "Μικρή Λουλού", "Spiderman" ή έστω στους φαιδρούς "Power Rangers". Μάλιστα τα περισσότερα από αυτά προβάλλονται τις πρωινές ώρες του Σαββατοκύριακου, παραδοσιακά ώρες ξεκούρασης για τους μικρούς μαθητές και όχι μόνο. Και βέβαια, το κλου αυτής της τηλεοπτικής εβδομάδας ήταν η μάχη ανάμεσα στους κατοίκους δύο χωριών για κτηματικές διαφορές. Ενώ τα δελτία ειδήσεων έκαναν λόγο για "επιστροφή σε άλλες εποχές" (λες και υπήρχε εποχή που τα χωριά πολεμούσαν το ένα το άλλο σε μαζικό επίπεδο), έδειχναν και ξανάδειχναν τις άπειρου κάλλους σκηνές, ειδικά το χωρικό που εισβάλλει μαινόμενος προς το πλήθος με το τρακτέρ του - τι καλύτερο παράδειγμα για την "απειλούμενη" νεολαία μας... Τώρα που το σκέφτομαι, πάντως, εκείνο που έκανε ο συγκεκριμένος χωρικός δεν απέχει και πολύ από αυτό που κάνουμε όλοι μας στο "Carmageddon"!

Αντί, λοιπόν, για τις υπερβολικές και υποκριτικές αντιδράσεις που συνόδευσαν το Carmageddon, θα θέλαμε να δούμε κάποια διαφωνία των πολιτικών μας και των μέσων ενημέρωσης σε ζητήματα που πράγματι βλάπτουν τον τόπο και έχουν πολύ πιο ύπουλες προθέσεις από ένα παιχνίδι.

Θα θέλαμε, για παράδειγμα, να δούμε μια διαμαρτυρία -και, γιατί όχι, μια απαγόρευση κυκλοφορίας στην Ελλάδα- για τα προϊόντα της Corel που συστηματικά και από την εποχή του CorelDRAW 5, αναφέρει στα cliparts των πακέτων της τη FYROM ως "Μακεδονία", όπως μόνο το περιοδικό που διαβάζετε σας αναφέρει σε κάθε σχετικό review. Η ελληνική αγορά είναι σίγουρα πολύ μικρή για να αναγκάσει από μόνη της την καναδική εταιρία να αλλάξει το ηθελημένο λάθος της, αλλά η αρνητική διαφήμιση που θα προκαλέσει μια τέτοια εκστρατεία μπορεί να την πείσει ευκολότερα. Το ίδιο θα θέλαμε να δούμε επίσης σε σχέση με το διεθνές και κατά τα άλλα έγκυρο επιστημονικό περιοδικό "National Geographic", καθώς από τους χάρτες που δημοσιεύει μέχρι και στο Web site του (http://www.nationalgeographic.com/resources/ngo/maps/polymaps/euro peb.html) ανακάλυψε "μακεδονική" γλώσσα. Τέλος πάντων, η γενική τάση τού να αποποιείται κάποιος την τεχνολογία με σκοπό να παραστήσει τον δήθεν "άνθρωπο του πνεύματος" είναι μάλλον τακτική περασμένων εποχών. Η γνώμη σας στη διεύθυνση του περιοδικού θα είναι μια καλή απάντηση σε όσους χρησιμοποιούν την τακτική τού "είσαι ό,τι δηλώσεις". Μια τελευταία παρατήρηση: Σε αυτό τον τόπο ό,τι έγινε παράνομο τελικά μετατράπηκε σε cult...

PC

Η ΜΑΧΗ ΤΟΥ 3D
Ολες οι τελευταίες εξελίξεις

Η 3D επιτάχυνση έχει καταστεί πλέον αναπόσπαστο στοιχείο της βιομηχανίας παραγωγής τίτλων ψυχαγωγίας για προσωπικούς υπολογιστές. Αν κάποιος κοιτάξει στο πίσω μέρος της συσκευασίας των νέων κυκλοφοριών, σίγουρα θα δει ένα από τα Direct3D ή OpenGL και το -δημοφιλέστατο πια- 3DFX. Οι κατασκευαστές 3D chipsets και καρτών γραφικών ακονίζουν τα όπλα τους για μια μεγάλη μάχη, η οποία αναμένεται να δοθεί μέσα στο 1998 και να αναδείξει τον κυρίαρχο στο 3D στερέωμα. Στο περιθώριο, όμως, αυτής της hardware μάχης συντελείται και μία δεύτερη, περισσότερο αθόρυβη, αλλά ίσως πιο σημαντική: αυτή που θα αναδείξει το καλύτερο API εργαλείο υποστήριξης της τρισδιάστατης επιτάχυνσης.

Του Βαγγέλη Παλάντζα
vagos48@compulink.gr

Τα αρχικά API προέχονται από τις λέξεις Application Programming Interface (δηλαδή, βιβλιοθήκες προγραμματισμού εφαρμογών) και είναι γενικός όρος που δεν χρησιμοποιείται μόνο για τρισδιάστατη επιτάχυνση. Ωστόσο, τα πιο γνωστά 3D API είναι τα D3D και OpenGL, τα οποία θα ανταγωνιστούν για την επικράτηση. Βέβαια, υπάρχουν και native API (δηλαδή, drivers που υποστηρίζουν συγκεκριμένο hardware) όπως, για παράδειγμα, το Glide της 3DFX. Ωστόσο, αυτό τίθεται εκτός συναγωνισμού αφού συμπεριλαμβάνεται στη hardware μάχη την οποία προαναφέραμε. Σε κάθε περίπτωση και για όλα τα chipsets επιτάχυνσης, η native υποστήριξη είναι σαφώς πιο γρήγορη αλλά και πιο ποιοτική. Οι προγραμματιστές όμως ζήτησαν ένα API το οποίο θα υποστηρίζει όλες τις κάρτες γραφικών, χωρίς να υπάρχει ανάγκη κατασκευής ξεχωριστών drivers για κάθε τρισδιάστατη κάρτα, καθώς έτσι κέρδιζαν χρόνο και, φυσικά, χρήματα. Η Microsoft έδωσε απάντηση στο αίτημα αυτό με το D3D. Πράγματι, το D3D ένωσε σχεδόν όλες τις κάρτες γραφικών, είτε 2D/3D είτε 3D accelerators, κάτω από έναν κοινό driver. Το OpenGL από την άλλη, "παιδί" της Silicon Graphics, αποτελεί μια προσπάθεια να "ανοίξει" (open) το πρότυπο GL (Graphics Library), το οποίο χρησιμοποιούν έως σήμερα για high-end workstations.

Η αναμέτρηση αυτών των δύο APIs μέσα στο 1997 ήταν απλώς μία πρόγευση για το τι πρόκειται να ακολουθήσει. Με τα DirectX3 και φυσικά το D3D στην έκδοση αυτή, η Microsoft εμφάνισε σημεία υπεροχής έναντι του ανταγωνιστή της, αφού για πρώτη φορά έδωσε δείγματα της δύναμης του νέου αυτού API. Το Motoracer, υποστηριζόμενο από το D3D, σημείωσε εκπληκτική επιτυχία αποσπώντας ταυτόχρονα πολύ καλές κριτικές από τον διεθνή Τύπο.

Ομως, η αντεπίθεση ήρθε σχεδόν ταυτόχρονα από τη Silicon Graphics. Και το όνομα αυτής GLQuake! Το GLQuake δεν ήταν τίποτε άλλο από ένα μικρό patch, το οποίο δούλευε με 3DFX κάρτες γραφικών και μεταμόρφωνε το Quake από ένα πολύ καλό παιχνίδι σε ένα γραφικό αριστούργημα. Χρώμα 16bits σε 640x480 ανάλυση, με πολλαπλά φίλτρα γραφικών και 30fps σε έναν μέσο Pentium ήταν μερικά από όσα πρόσφερε το OpenGL, αναγκάζοντας έτσι τους software developers να ανασκουμπωθούν απέναντι στο αρκετά πιο "φτωχό" D3D της Microsoft. Σχεδόν αμέσως ακού-

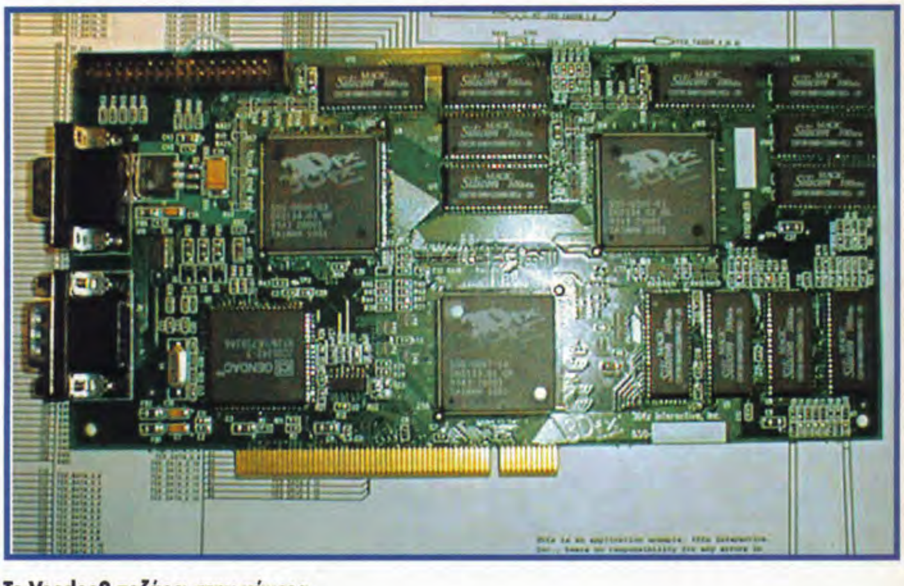




στηκαν ψίθυροι αλλά και φωνές όπως του John Carmack της id, ο οποίος είχε πει ότι: "Δεν υπάρχει ικανός τεχνικός λόγος που να συντρέχει στην ύπαρξη του D3D". Επίσης επισήμανε ότι το interface και η δομή των εντολών είναι βασανιστική για τους προγραμματιστές, αφού απαιτεί διπλάσιο αριθμό λειτουργιών για την εκτέλεση μίας και μόνο εντολής. Ωστόσο και άλλοι software developers αποφάσισαν να αρθρώσουν λόγο ενάντια στο API της Microsoft ζητώντας βελτίωσή του. Βέβαια, απάντηση από την επίσημη Microsoft δεν υπήρξε. Ο John Jack της Monolith, όμως, στενός συνεργάτης της Microsoft, παραδέχθηκε ότι ο προγραμματισμός σε D3D ήταν λίγο εκνευριστικός, αλλά τον προτιμούσε από το να υποστηρίξει OpenGL για κάθε κάρτα ξεχωριστά. "Άλλωστε, το D3D θα βελτιώνεται συνέχεια", όπως χαρακτηριστικά είπε. Και είχε απόλυτο δίκιο. Σε λίγους μήνες ήταν έτοιμο το DirectX5 με τη νέα έκδοση του D3D. Η Microsoft παρουσίασε μία πιο βελτιωμένη έκδοση του API της, περιμένοντας την απάντηση του OpenGL. Και αυτή δεν άργησε να έρθει. Τον Δεκέμβριο κυκλοφόρησε το Quake2 από την id, χρησιμοποιώντας GL υποστήριξη για 3DFX, powerVR καθώς και για default OpenGL chipsets όπως η Riva 128.

Το δίλημμα, λοιπόν, παραμένει για τους προγραμματιστές. Από τη μία το D3D ενοποιεί όλες τις κάρτες γραφικών κάτω από έναν κοινό οδηγό, από την άλλη το OpenGL, αν και απαιτεί ξεχωριστό οδηγό για κάθε κάρτα, είναι σαφώς γρηγορότερο και πιο ποιοτικό. Από ό,τι φαίνεται πάντως μέχρι σήμερα, οι προγραμματιστές δεν επαναπαύονται στο D3D καθώς κυκλοφορούν κατά κόρον patches για native υποστήριξη. Πολλές εταιρίες μάλιστα, όπως η Electronic Arts, προγραμματίζουν αποκλειστικά για 3DFX και έπειτα υποστηρίζουν το D3D υπό τη μορφή patch. Ακόμα και όσοι υποστηρίζουν μόνο D3D εκδίδουν ειδικές εκδόσεις drivers για native υποστήριξη. Ετσι, συχνά παρατηρούμε το φαινόμενο των drivers με ονομασία DD3DFX, που σημαίνει ειδική έκδοση του D3D για 3DFX κάρτες γραφικών.

Η Microsoft συνεχώς δέχεται πιέσεις να ενσωματώσει το OpenGL στη νέα έκδοση των Windows 98 ή ακόμα και στα DirectX με την ονομασία DirectGL! Αφησε να εννοηθεί πάντως ότι θα το ενσωματώσει σε πρώτη φάση στη νέα έκδοση των Windows, ικανοποιώντας έτσι το κοινό αίτημα αλλά, κυριότερα, κερδίζοντας σημαντικό χρόνο για την ανάπτυξη του δικού της προτύπου.



Το Voodoo2 ποζάρει στην κάμερα.

VOODOO2 vs HIGHLANDER

Πέρα όμως από τα APIs, υπάρχει και το hardware. Εκεί η μάχη δεν αναμένεται εξίσου σκληρή, καθώς η 3DFX φαίνεται να έχει κερδίσει τους αντιπάλους της και για το 1998. Μετά το πολύ επιτυχημένο Voodoo Graphics, τον Μάρτιο αναμένεται να κυκλοφορήσουν οι πρώτες κάρτες που θα "φορούν" το νέο δημιούργημα της 3DFX Voodoo2. Οι κάρτες αυτές θα είναι πρόσθετες στη VGA, όπως και στο πρώτο Voodoo. Το νέο αυτό chip μπορεί να δώσει άνω των 50 BOPS (Billion Operations Per Second), ενώ το bandwidth τής 192-bit αρχιτεκτονικής μνήμης ξεπερνά τα 2.2 GB/sec. Μπορεί να υπολογίζει 3 εκατ. τρίγωνα και 90 εκατ. pixels το δευτερόλεπτο, δηλαδή έχει τρείς φορές μεγαλύτερη ταχύτητα από το σημερινό chip. Επίσης, περιέχει μηχανή F.P.U. για τον υπολογισμό τριγώνων, γεγονός που το καθιστά περισσότερο ανεξάρτητο από τον επεξεργαστή. Το πιο εντυπωσιακό στοιχείο όμως είναι ότι μία κάρτα θα έχει τη δυνατότητα να δουλέψει παράλληλα με δεύτερη Voodoo2, διπλασιάζοντας έτσι την απόδοση. Οι πρώτες μετρήσεις του chip είχαν εντυπωσιακά αποτελέσματα. Το GLQuake έφτασε το εξωπραγματικό νούμερο των 115 fps και σε μια δεύτερη υλοποίηση του chip 155 fps! Πράγματι απίστευτα νούμερα, δεδομένου ότι χρησιμοποιούνται οι ίδιοι drivers! Ηδη τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, τρεις εταιρίες έχουν ανακοινώσει κάρτες με Voodoo2, με πρώτη και καλύτερη την Diamond η οποία ετοιμάζει τη Monster2 σε αρχική τιμή περί τα $250. Ακολουθούν οι Creative Labs και Quantum3D με τις δικές τους εκδόσεις, οι οποίες αναμένεται να αποτελέσουν πολύ δυνατούς αντιπάλους για την Diamond.

Στην αντίπερα όχθη, ο μεγάλος αντίπαλος της 3DFX, η Videologic, ετοιμάζει με απόλυτη μυστικότητα το νέο PowerVR (φημολογείται ότι θα ονομάζεται Highlander), το οποίο θα "φορά" και το καινούριο Saturn. Καμία ανακοίνωση δεν έχει γίνει έως αυτή τη στιγμή, αναμένεται όμως να είναι αρκετά πιο δυνατό από το προκάτοχό του και σαφώς φτηνότερο από το Voodoo2. Το ερώτημα είναι: Θα υπάρξει native υποστήριξη από τους προγραμματιστές ή θα συμβιβαστεί με την επιτάχυνση του D3D; Το σίγουρο είναι πως η αγορά ήταν μέχρι σήμερα "σφιχτή" προς το PowerVR, ίσως και λόγω της μη αμερικανικής προέλευσής του, και θα πρέπει να παρουσιάσει κάτι ιδιαίτερα δελεαστικό προκειμένου να μειώσει το μερίδιο της 3DFX. Πάντως, για ακόμα μία φορά αποδεικνύεται πως η Videologic υστερεί στο timing και, όπως λέει και το ρητό, ο χρόνος είναι χρήμα.

Ολοκληρώνοντας τη μικρή αυτή σκιαγράφηση του 3D πεδίου για το 1998, καταλήγουμε στο εξής συμπέρασμα: Ανεξάρτητα από την έκβαση των μαχών που διαγράφονται, το μέλλον προμηνύεται γραφικό, εικονικό, χρωματισμένο, αλλά κυρίως... τρισδιάστατο! Μείνετε συντονισμένοι, καθώς οι εξελίξεις έρχονται με καταιγιστικούς ρυθμούς... PC

RACING GAMES

Οδηγώντας στο όριο!



Τα τελευταία δύο χρόνια έχει σημειωθεί έκρηξη στο χώρο των εξομοιωτών οδήγησης. Σίγουρα όμως αυτή η αύξηση των τίτλων δεν πρέπει να εκπλήσσει, καθώς οι περισσότεροι από εμάς θα θέλαμε να οδηγήσουμε μια Ferrari, μια Porsche ή κάποιο από τα εκπληκτικά αμάξια της Formula 1. Να, λοιπόν, που το αφιέρωμα αυτού του μήνα ικανοποιεί την επιθυμία εκατομμυρίων φίλων της οδήγησης. Δέστε τις ζώνες σας και κρατηθείτε, γιατί σίγουρα οι επόμενες σελίδες θα σας οδηγήσουν εκτός ορίων!

Του Γιάννη Ρηγόπουλου
stoniak@compulink.gr

ΦΩΤΙΑ ΣΤΗΝ ΑΣΦΑΛΤΟ!

Ηταν μέσα της δεκαετίας του '80, όταν φορτώσαμε με δέος τον πρώτο εξομοιωτή οδήγησης, ονόματι Test Drive. Μήπως σας θυμίζει τίποτα; Το Test Drive ερχόταν σε δισκέτα 5.25", καταλάμβανε ελάχιστα kilobytes στον 20άρη σκληρό δίσκο μας και έτρεχε ταχύτατα στον συμβατό μας με τον πάλαι ποτέ 8088 στα 10MHz και την τετράχρωμη CGA να προσπαθεί να αποδώσει τα μέγιστα στο κιτρινόμαυρο monitor. Παρ' όλα αυτά, όμως, η συγκίνηση που νιώθαμε τρέχοντας αυτό το παιχνίδι παραμένει αξεπέραστη ακόμη και σήμερα. Το να οδηγείς ένα dream car, μια Porsche ή μια Ferrari ήταν κάτι το άπιαστο για οποιονδήποτε gamer εκείνη την εποχή. Φυσικά, ούτε λόγος να γίνεται για λεπτομέρεια στα γραφικά ή για αξιόλογο ήχο. Το παιχνίδι αυτό όμως δεν παύει να είναι ο προπομπός της νέας γενιάς εξομοιωτών οδήγησης. Ετσι, με την καθιέρωση της EGA ως της πιο ποιοτικής κάρτας γραφικών σε σχέση με την CGA, εμφανίστηκε το πολύ καλό Vette! όπου μπορούσατε να οδηγήσετε -τι άλλο, μια Chevrolet Corvette στους δρόμους του San Francisco. Πολυγωνικά γραφικά, ανώτερα βέβαια αυτών του Test Drive, και ένας μεγάλος χάρτης δρόμων για να εξερευνήσετε. Μέχρι το 1996 ακολούθησαν δειλά-δειλά και άλλοι τίτλοι όπως Indianapolis 500, Grand Prix και Grand Prix Unlimited, 4D Sports Driving, Test Drive II και III (οι απόγονοι του πρώτου διδάξαντος!), Nascar Racing Challenge και πολλά άλλα, τα οποία εκμεταλλεύονταν τις δυνατότητες των VGA και SVGA. Με την εξέλιξη των sound cards είχαμε πλέον και ήχο, αρκετές φορές ρεαλιστικό, μέσω προϊόντων όπως οι Adlib και SoundBlaster. Κανείς δεν περίμενε αυτό που ακολούθησε στο άμεσο μέλλον. Εμείς το λέμε με μια λέξη: ΠΑΝΙΚΟΣ!!! Οι εξομοιωτές οδήγησης μέχρι τη στιγμή που διαβάζετε αυτό το άρθρο βρίσκονται σε εξαιρετική άνθηση. Δεν υπάρχει εταιρία παραγωγής software που να μην περιλαμβάνει στο "ρεπερτόριό" της τουλάχιστον έναν τέτοιο τίτλο. Δεν ξέρει κανείς τι να πρωτοδιαλέξει. Στις επόμενες σελίδες θα σας παρουσιάσουμε ορισμένους αντιπροσωπευτικούς τίτλους από το χώρο των driving games. Θα διαπιστώσετε πως τα πράγματα έχουν αλλάξει τόσο όσο δεν περιμένατε!



Andretti Racing

Εταιρία: Electronic Arts
Απαιτήσεις: Windows 95, P/133, 16MB RAM, 2x CD-ROM, DirectX 5.0
Δίκτυο: Direct, IPX, Modem



Φίλοι μας, καλά καταλάβατε! Το Andretti Racing σχετίζεται άμεσα με τους αδελφούς Mario, Michael και Jeff Andretti. Και οι τρεις έχουν διαπρέψει στο παρελθόν στη F1, στο Indy Car και το Indy 500. Ως αποτέλεσμα της επιτυχούς πορείας τους κατά το παρελθόν και έχοντας ως βάση το "εμπορικό" όνομά τους η Electronic Arts κυκλοφόρησε αυτόν τον τίτλο. Σας δίνεται η δυνατότητα να τρέξετε στις αμερικανικές πίστες του Indy Car είτε με custom car είτε με indy car.

Τα γραφικά είναι πολύ καλά, ακόμη και χωρίς 3D accelerator, και η λεπτομέρεια των αυτοκινήτων υψηλή, ενώ ο ήχος αρκετά αληθοφανής. Αν και τα αυτοκίνητα είναι δύσκολα και νευρικά στο χειρισμό τους, το Andretti Racing θα σας χαρίσει μεγάλες συγκινήσεις στο χώρο του μηχανοκίνητου αθλητισμού. Αν συνυπολογίσετε και τα racing school



movies που περιλαμβάνονται στο CD, τότε πρόκειται για έναν τίτλο που δεν πρέπει να λείπει από τη βιβλιοθήκη σας.

Βαθμολογία: 85%

Carmageddon

Εταιρία: SCi
Απαιτήσεις: DOS ή Windows 95, P/90, 16MB RAM, 2x CD-ROM, DirectX
Δίκτυο: IPX



Σάλος προκλήθηκε τον τελευταίο καιρό σχετικά με τη βιαιότητα κάποιων video games (και τι δεν είναι στην εποχή μας βίαιο!) και στο μάτι του κυκλώνα βρέθηκε το πρωτότυπο Carmageddon. Γνωστό τηλεοπτικό κανάλι, μάλιστα, αφιέρωσε ειδική εκπομπή για τις επιπτώσεις που έχει το εν λόγω παιχνίδι στα παιδιά. Πέρα από το θόρυβο που προκάλεσε το Carmageddon, δεν παύει να αποτελεί ένα πρωτότυπο driving simulator, στο οποίο σκοπός σας δεν είναι μόνο να νικήσετε τους αντιπάλους σας και να φθάσετε πρώτοι στον τερματισμό, αλλά να "λιώσετε" όσο περισσότερους πεζούς μπορείτε προτού σας προλάβουν οι αντίπαλοί σας. Για κάθε πεζό που "εξολοθρεύετε" παίρνετε βαθμούς και βαθμολογείστε με extra bonus, εάν σκοτώσετε με ιδιαίτερα αριστοτεχνικό τρόπο το θύμα σας. Η δράση στο παιχνίδι είναι έντονη. Θα εκπλαγείτε με τους τρόπους με τους οποίους μπορείτε να παίξετε, ενώ τα αυτοκίνητα που οδηγείτε είναι φουτουριστικά και καλοσχεδιασμένα. Δυστυχώς, δεν είχαμε το patch για 3D accelerator, το οποίο εκτοξεύει τα γραφικά σε εξαιρετικά επίπεδα, με συνέπεια να αρκεστούμε στη χαμηλή ανάλυση. Ο ήχος θα σας συναρπάσει, αν και

σίγουρα κάποια στιγμή θα δείξετε οίκτο για τον κοσμάκη που ουρλιάζει τρέχοντας μπροστά σας. Το αίμα είναι άφθονο, οι δε κινήσεις σας πρέπει να είναι γρήγορες ώστε να προλάβετε τους αντιπάλους σας προτού σας επιτεθούν αυτοί. Good Hunting!

Βαθμολογία: 88%

Daytona USA Deluxe

Εταιρία: Sega
Απαιτήσεις: Windows 95, P/90, 16MB RAM, 2x CD-ROM, DirectX
Δίκτυο: Direct, IPX, TCP/IP, Modem



Το Daytona USA έγινε γρήγορα ένα από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια της Sega. Μετά την εξίσου επιτυχημένη μεταφορά του στα PCs, ήταν φυσικό να ακολουθήσουν και άλλοι τίτλοι από την ίδια εταιρία. Ετσι, λοιπόν, εκτός των άλλων παραγωγών, η Sega προχώρησε στην κυκλοφορία του "ενισχυμένου" Daytona USA Deluxe. Οκτώ αχτύπητα αυτοκίνητα βρίσκονται στη διάθεσή σας για να κατακτήσετε τις έξι διαδρομές της Daytona. Τόσο τα γραφικά όσο και το gameplay έχουν μεταφερθεί πιστά από



το coin-op, ενώ ο ρεαλισμός φθάνει σε αρκετά υψηλά επίπεδα. Ακόμη και ένα χτύπημα σε κάποιο εμπόδιο συνεπάγεται μπόλικη "φαναρτζοδουλειά". Οι ευθείες γραμμές του αμαξώματος μετατρέπονται σε κυρτές, δίνοντας μια αίσθηση εικονικής πραγματικότητας στο αυτοκίνητο. Τα modes του παιχνιδιού, Arcade, Time Attack, 1P vs 2P και Multiplayer, σας υπόσχονται μεγάλες συγκινήσεις. Εάν δεν έχετε αποκτήσει ήδη το Daytona USA, η Deluxe έκδοση σας περιμένει!

Βαθμολογία: 87%

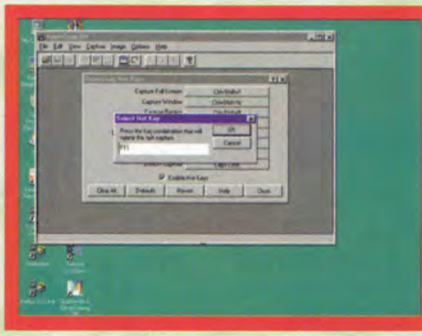
F1 Racing Simulation

Εταιρία: Ubi Soft Entertainment
Απαιτήσεις: Windows 95, P/120, 16MB RAM, 4x CD-ROM, DirectX
Δίκτυο: Direct, IPX



Είχαμε καιρό να δούμε έναν εξομοιωτή οδήγησης τόσο προσεγμένο και ρεαλιστικό όσο το F1 Racing Simulation της Ubi Soft. Ο,τι θα περίμενε κάποιος από έναν εξομοιωτή F1 βρίσκεται εδώ και μάλιστα με την υποστήριξη της FIA. Ολες οι γνωστές ομάδες F1 όπως Ferrari, Benetton, Williams/Renault, McLaren και Peugeot ποζάρουν μπροστά σας και σας προσκαλούν να τρέξετε μαζί τους στις 16 πίστες απ' όλο τον κόσμο. Μόνο μία φράση μπορεί να χαρακτηρίσει το παιχνίδι: "Σημασία στη λεπτομέρεια"! Ολα είναι τόσο όμορφα σχεδιασμένα που νομίζει κάποιος πως ζει έναν αγώνα F1. Ειδικά με κάρτα 3Dfx θα τρίβετε τα μάτια σας!

Η οδήγηση πλησιάζει την πραγματικότητα, με αποτέλεσμα να μην ξέρετε αν πρέπει να απολαύσετε το θέαμα ή να δώσετε τον καλύτερο εαυτό σας για να νικήσετε στον αγώνα. Ανάλογα με το πώς θα ρυθμίσετε το



αυτοκίνητό σας, θα έχετε και τα αντίστοιχα ρεαλιστικά αποτελέσματα. Ο ήχος των κινητήρων σε σχέση με τα καταπληκτικά γραφικά και το "δεμένο" gameplay κατατάσσει το F1 Racing Simulation στην κορυφή της "παρέας" και το καθιστά "must" για κάθε virtual driver! Με άλλα λόγια... μην το χάσετε!

Βαθμολογία: 95%

Gripped Off-Road Championship (SODA Off-Road Racing)

Εταιρία: Sierra On-Line
Απαιτήσεις: Windows 95, P/90, 16MB RAM, 2x CD-ROM
Δίκτυο: Direct, IPX, TCP/IP, Modem

Σίγουρα μια εταιρία όπως η Sierra δεν μας έχει συνηθίσει σε εξομοιωτές οδήγησης. Η προσπάθεια που έκανε με



ΕΞΟΜΟΙΩΤΕΣ ΟΔΗΓΗΣΗΣ ΤΟΥ ΧΘΕΣ

- Test Drive I, II, III
- 4D Sports Driving
- Formula 1 Grand Prix
- Grand Prix Unlimited
- Indianapolis 500
- Race Driving 95
- Street Rod
- Vette!
- Nascar Racing Challenge
- Screamer



το Gripped Off-Road Championship (ή SODA Off-Road Racing... μπερδευτήκαμε!) είναι αξιόλογη, ωστόσο δεν μπορούμε να πούμε ότι μας ενθουσίασε όπως κάποιοι άλλοι τίτλοι. Το Gripped είναι κάτι το διαφορετικό στους εξομοιωτές οδήγησης, αφού τα αυτοκίνητα που οδηγείτε βρίσκονται εκτός δρόμου. Μπορείτε να κάνετε τροποποιήσεις στα ήδη υπάρχοντα αυτοκίνητα όπως εσείς θέλετε, από την ιπποδύναμη της μηχανής μέχρι τα αμορτισέρ και τη ρύθμιση του κιβωτίου ταχυτήτων.

Αφού διαλέξετε το αυτοκίνητο που σας ταιριάζει, επιλέγετε την κλειστή διαδρομή στην οποία θέλετε να αγωνιστείτε (εάν θέλετε υπάρχει και track editor για να δημιουργήσετε τις δικές σας διαδρομές).

Ενώ όλα αυτά υπό διαφορετικές συνθήκες θα αποτελούσαν εγγυήσεις για ένα παιχνίδι του είδους, το αποτέλεσμα δεν είναι αυτό που θα περίμενε κάποιος. Τα γραφικά είναι συγκεχυμένα (εκτός αν διαθέτετε μία από τις υποστηριζόμενες κάρτες 3D γραφικών), ενώ το gameplay και ο ήχος κυμαίνονται σε μέτρια επίπεδα.

Εάν είστε φανατικοί της οδήγησης εκτός δρόμου και θέλετε να ζήσετε μια νέα εμπειρία, τότε το Gripped Off-Road θα σας ικανοποιήσει. Οι υπόλοιποι προσπεράστε!

Βαθμολογία: 75%



Hardcore 4x4

Εταιρία: Gremlin Interactive
Απαιτήσεις: Windows 95, P/120, 16MB RAM, 2x CD-ROM, DirectX
Δίκτυο: Direct, IPX, TCP/IP, Modem



"It's dirty and dangerous". Με αυτά τα επίθετα χαρακτηρίζει η Gremlin Interactive τη δική της πρόταση στην τετρακίνητη εξομοίωση, η οποία μάλιστα "παίζει" σε έναν δύσκολο χώρο της οδήγησης, αυτόν του 4x4. Στο παιχνίδι μπορείτε να διαλέξετε ένα από τα έξι εκτός δρόμου "τερατάκια" και να τα διαλύσετε σε κάποιες από τις διαθέσιμες και άκρως "επώδυνες" διαδρομές. Αντίπαλοί σας τα υπόλοιπα "τέρατα", ο χρόνος ή ο ίδιος ο εαυτός σας! Με



καιρικές συνθήκες που ποικίλλουν από ηλιόλουστη μέρα μέχρι χιόνι, θα δοκιμάσετε τα νεύρα σας και την αντοχή σας σε έναν αγώνα διαφορετικό από τους άλλους.

Σίγουρα η Gremlin έχει κάνει πολύ καλή δουλειά όσον αφορά στα γραφικά και όλα τα παρελκόμενα, αρκετά καλύτερη από αυτήν του αντίστοιχου τίτλου της Sierra, ωστόσο πάλι θα πρέπει να έχετε ένα ταχύτατο μηχάνημα για να απολαύσετε το παιχνίδι σε όλο του το μεγαλείο. Αξιόλογη προσπάθεια και να είστε σίγουροι πως θα "κολλήσετε"!

Βαθμολογία: 80%

International Rally Championship

Εταιρία: Europress Software
Απαιτήσεις: Windows 95, P/100, 16MB RAM, 4x CD-ROM
Δίκτυο: Direct, IPX

Η αρχή έγινε με το Network Q RAC Rally, έναν από τους καλύτερους και πιο ρεαλιστικούς εξομοιωτές οδήγησης στο PC. Οι αγώνες επί χωμάτινων διαδρομών ήταν ανέκαθεν συναρπαστικοί και έχουν πολλούς φανατικούς φίλους σε όλο τον κόσμο. Το International Rally προχωρεί πολύ περισσότερο από τον πρόγονό του προσφέροντας καλύτερα και πιο



ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ... ΓΙΑ ΣΥΛΛΕΚΤΕΣ ΚΑΙ ΦΑΝΑΤΙΚΟΥΣ!

- **Need For Speed SE**
- **Monster Truck Madness**
- **International Moto X**
- **Formula 1**
- **Grand Prix 2**
- **Screamer 2**
- **Power F1**
- **Network Q RAC Rally**
- **GT Racing '97**
- **Speedster**
- **Sega Rally**
- **Moto Racer**
- **Road Rush**
- **XCar: Experimental Racing**
- **Screamer Rally**
- **Grand Theft Auto**
- **Toca Touring Car Championship**
- **CART Precision Racing**

γρήγορα γραφικά, περισσότερες διαδρομές και μια γκάμα αγωνιστικών αυτοκινήτων. Ford Escort WRC, Renault Maxi Megane, Subaru Impreza WRC, Nissan Almera GTI, Toyota Corolla WRC και άλλες διάσημες μάρκες του ράλι "Ακρόπολις" και άλλων διεθνών αγώνων βρίσκονται στη διάθεσή σας για να δοκιμάσετε την αντοχή τους.

Πολλά τα αξιοσημείωτα χαρακτηριστικά που διαθέτει το συγκεκριμένο παιχνίδι, ένα από τα οποία είναι το άριστο gameplay του. Τα ανάποδα τιμόνια δίνουν και παίρνουν, ενώ δεν λείπουν οι εντυπωσιακές φάσεις. Αποτελεί "must" για τους φίλους των εξομοιωτών οδήγησης και το συνιστάμε ανεπιφύλακτα.

Βαθμολογία: 92%

Manx TT SuperBike

Εταιρία: Sega/Psygnosis
Απαιτήσεις: Windows 95, P/90, 16MB RAM, 2x CD-ROM, DirectX 5.0
Δίκτυο: Direct, IPX, TCP/IP, Modem



Πρόκειται για έναν τίτλο που σπάει τη μονοτονία των τετράτροχων εξομοιωτών οδήγησης. Το Manx TT SuperBike αποτελεί έναν τίτλο "διαμάντι". Αξίζει συγχαρητηρίων η Sega/Psygnosis για αυτήν τη δημιουργία. Η ποιότητα των γραφικών, του ήχου και βέβαια του gameplay είναι εφάμιλλη αυτής του Daytona USA. Το "εργαλείο" σας είναι μια Honda RVF RC45 και δοκιμάζετε τις ικανότητές σας σε δύο πίστες, τις Laxey Coast και T.T. Course. Η πρώτη είναι η εύκολη, ενώ η δεύτερη πολύ πιο δύσκολη



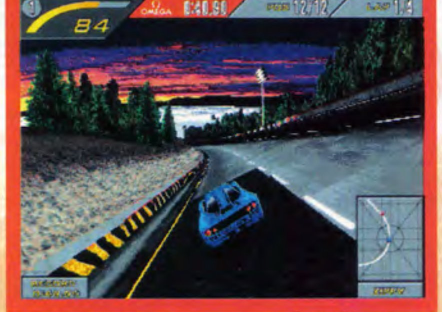
(μας άρεσε και περισσότερο). Αν είστε πράγματι καλοί, θα έχετε τη δυνατότητα να λάβετε μέρος και στο SuperBike! Τα "άλογα" σας περιμένουν να τα δαμάσετε!

Βαθμολογία: 90%

Need For Speed 2

Εταιρία: Electronic Arts
Απαιτήσεις: Windows 95, P/90, 16MB RAM, 4x CD-ROM, DirectX 5.0
Δίκτυο: Direct, IPX, Modem

Από ένα τέτοιο αφιέρωμα δεν υπήρχε περίπτωση να λείπει το Need For Speed 2 (ή NFS2), το οποίο αποτελεί sequel του πολύ επιτυχημένου Need For Speed. Σε αυτό το παιχνίδι, ενώ χαρακτηρίζεται από



υψηλό ρεαλισμό, τα γραφικά έχουν αλλάξει αρκετά εν σχέσει με αυτά του προκατόχου του όπως βέβαια οι διαδρομές και τα αυτοκίνητα με τα οποία μπορείτε να τρέξετε. Αυτήν τη φορά τα dream cars αποτελούνται από αρκετά εργοστασιακά μοντέλα (όπως Italdesign Cala) που δεν έχουν κυκλοφορήσει ακόμη στην αγορά και άλλα τα οποία



είναι άπιαστο όνειρο για τους κοινούς θνητούς (βλέπε Ferrari F50 και Jaguar XJ220). Όσο για τις διαδρομές, οι οποίες είναι ιδιαίτερα καλοσχεδιασμένες, καλύπτουν τοπία από τις βουνοκορφές του ορεινού Θιβέτ μέχρι και τους ελληνικούς δρόμους! Η νέα έκδοση SE του NFS2 παρέχει αρκετά extra, μεταξύ των οποίων και υποστήριξη 3D accelerator. Γενικά, το NFS2 αξίζει να βρίσκεται στη συλλογή σας.

Βαθμολογία: 82%

Pod Gold

Εταιρία: Ubi Soft Entertainment
Απαιτήσεις: Windows 95, P/120, 16MB RAM, 4x CD-ROM
Δίκτυο: Direct, IPX, TCP/IP, Modem



Στον πλανήτη Ιώ διεξάγεται ένας αγώνας ταχύτητας και επιβίωσης με την ονομασία Pod. Το έπαθλο για το νικητή είναι μια θέση στο τελευταίο διαστημόπλοιο προς τη σωτηρία, μακριά από τον νεκρό πλανήτη.

Ζωντανός θα μείνει ο ταχύτερος και ικανότερος. Αυτό είναι με λίγα λόγια το σενάριο του Pod Gold, το οποίο περιλαμβάνει 8 φουτουριστικά αυτοκίνητα και 16 πίστες για να επιλέξετε. Το Pod Gold είναι ένας εξομοιωτής οδήγησης με δική του προσωπικότητα, καταπληκτικά γραφικά

ΔΙΑΘΕΣΗ

Ευχαριστούμε για τη διάθεση των τίτλων τα καταστήματα:

- Παπασωτηρίου, (Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826)
- Vertigo (Μπόταση 6, τηλ.: 3824536)



και καταιγιστική δράση που κόβει την ανάσα. Αποτελεί την εγγύηση για να ανέβει η αδρεναλίνη σας στα ύψη!

Βαθμολογία: 96%

Streets Of Simcity

Εταιρία: Maxis
Απαιτήσεις: Windows 95, P/166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, DirectX
Δίκτυο: Direct, IPX, TCP/IP, Modem



Το Simcity ήταν το παιχνίδι με το οποίο είχατε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε τις δικές σας πόλεις. Οι δε φίλοι του αυξάνονταν με γεωμετρική πρόοδο καθώς εμφανίζονταν όλο και νεότερες παραλλαγές του. Μία από αυτές είναι και το Streets Of Simcity. Πρόκειται για μία εφαρμογή η οποία "παντρεύει" το παλιό καλό Simcity με έναν πρωτότυπο εξομοιωτή οδήγησης. Ετσι, μπορείτε να οδηγήσετε μια σειρά από αυτοκίνητα στις δικές σας πόλεις ή στις ήδη υπάρχουσες του παιχνιδιού! Για να γίνει ακόμη πιο ενδιαφέρον, μπορείτε να μονομαχήσετε με άλλους όχι και τόσο



φιλικούς συμπολίτες σας, χρησιμοποιώντας τα όπλα που σας παρέχονται από το παιχνίδι. Αν θέλετε έχετε επίσης τη δυνατότητα να τροποποιήσετε το αυτοκίνητό σας ή να δημιουργήσετε μια δική σας εικονική πόλη. Γενικά, το παιχνίδι δίνει πολλές πρωτότυπες δυνατότητες, τις οποίες δεν έχουμε συναντήσει σε άλλον τίτλο του είδους. Τα γραφικά, χωρίς να εντυπωσιάζουν, κάνουν καλά τη δουλειά τους. Οι φανατικοί φίλοι των κλασικών παιχνιδιών της Maxis σίγουρα θα προτιμήσουν το Streets Of Simcity!

Βαθμολογία: 77%

Test Drive 4

Εταιρία: Accolade
Απαιτήσεις: Windows 95, P/90, 16MB RAM, 2x CD-ROM
Δίκτυο: Direct, IPX, Modem



Επιτέλους, ο αναμενόμενος από καιρό εξομοιωτής οδήγησης της Accolade κυκλοφόρησε και υπόσχεται να συνεχίσει τη δόξα των προηγούμενων Test Drive, τα οποία έδειξαν τι θα πει "virtual driving". Ενας εξομοιωτής οδήγησης ο οποίος, εκτός από κάποια γρήγορα αυτοκίνητα που είναι



συνηθισμένα σε παιχνίδια αυτού του είδους (όπως Dodge Viper, Jaguar XJ220 κ.ά.), προσφέρει και τη δυνατότητα να γευθείτε τη συγκίνηση που προκαλεί η οδήγηση μίας Camaro του '69 ή μίας Plymouth του '71. Και, πιστέψτε μας, δεν είναι μόνο αυτά. Οι διαδρομές που καλείστε να καλύψετε βρίσκονται σε όλο τον κόσμο (Αγγλία, Αμερική, Ελβετία, Ιαπωνία, Γερμανία) και σίγουρα θα ενθουσιαστείτε από τη λεπτομέρεια και την καθαρότητα των γραφικών. Θα μπορούσε να πει κάποιος πως το Test Drive 4 είναι άξιος απόγονος της σειράς Test Drive. Σίγουρα θα αποτελέσει αναπόσπαστο κομμάτι της συλλογής σας!

Βαθμολογία: 90%

ΤΕΡΜΑ ΤΑ ΓΚΑΖΙΑ!

Οι εξομοιωτές οδήγησης στο PC έχουν πια "ενηλικιωθεί". Αυτό που σας μένει είναι να ζυγίσετε τα γούστα σας και να βγείτε προς αναζήτηση αυτού ή αυτών που σας ταιριάζουν περισσότερο. Εμείς απολαύσαμε τη "βόλτα" με καθέναν από τους τίτλους που παρουσιάσαμε. Ηρθε τώρα η σειρά σας! Δέστε τη ζώνη σας, ενεργοποιήστε τη μηχανή και... τέρμα τα γκάζια!

PC

Η ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ!

	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΓΕΝΙΚΑ
Andretti Racing	86	90	85	89	85
Carmageddon	87	95	95	90	88
Daytona USA Deluxe	90	84	85	88	87
F1 Racing Simulation	97	95	97	94	95
Gripped Off-Road Championship	60	72	82	80	75
Hardcore 4x4	85	85	82	75	80
International Rally Championship	95	90	94	94	92
Manx TT SuperBike	90	85	93	92	90
Need For Speed 2	85	91	86	90	82
Pod Gold	97	92	95	90	96
Streets Of Simcity	78	80	75	79	77
Test Drive 4	89	89	90	92	90

ΛΥΣΙΑΣ

Ο διαγωνισμός που αγαπήσατε, κοντά σας και το 1998.

Στα σκαριά βρίσκεται και ο φετινός "Λυσίας". Ο πανελλήνιος διαγωνισμός μέσω Internet, του οποίου η περυσινή πρώτη διοργάνωση σημείωσε εξαιρετική επιτυχία, φαίνεται ότι καθιερώνεται ως ένας πρωτοποριακός εκπαιδευτικός θεσμός στη χώρα μας.

Σε μια εποχή κατά την οποία, σε γενικές γραμμές, οι νέες τεχνολογίες δεν εμφανίζουν την επιθυμητή διείσδυση στην ελληνική δημόσια εκπαίδευση, ο "Λυσίας" ήρθε να δείξει έναν καινούριο δρόμο, έναν δρόμο αξιοποίησης της τεχνολογικής εξέλιξης προς την κατεύθυνση του εκσυγχρονισμού και του εμπλουτισμού της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Δεν είναι τυχαίο, άλλωστε, ότι οι Ελληνες μαθητές αλλά και οι εκπαιδευτικοί αγκάλιασαν από την πρώτη στιγμή το διαγωνισμό "Λυσίας" με τη συμμετοχή και το ενδιαφέρον τους. Οπως είναι γνωστό, ο "Λυσίας" αποτελεί πρωτοβουλία τριών ιδιωτικών φορέων: των "Εκπαιδευτηρίων Δούκα", της IBM Ελλάς Α.Ε. και της CompuLink Α.Ε. Απευθυνθήκαμε, καταρχήν, στο διευθυντή Επικοινωνίας της IBM Ελλάδας Δημήτρη Ρούλια, ο οποίος φέρει την ιδιότητα του μέλους της Οργανωτικής Επιτροπής του προγράμματος, και του ζητήσαμε να αξιολογήσει τη μέχρι τώρα πορεία του διαγωνισμού. Οι εκτιμήσεις του είναι ιδιαίτερα θετικές:

"Είναι αλήθεια ότι πέρυσι ξεκινήσαμε με αισιοδοξία μεν, συγκρατημένη δε. Η ανταπόκριση του μαθητικού κόσμου σίγουρα μας εξέπληξε. Φυσικά, είχαμε συνειδητοποιήσει ότι το Internet αποτελούσε ήδη ένα πεδίο καθημερινής αναζήτησης και δραστηριότητας των Ελλήνων μαθητών, ανεξάρτητα από σχολείο ή γεωγραφική περιοχή. Εντυπωσιαστήκαμε όμως από τη μαζικότητα της συμμετοχής σε μια προσπάθεια που είχε καθαρά εκπαιδευτική διάσταση. Ουσιαστικά, αποδείχθηκε ότι τα πράγματα έχουν ωριμάσει σε σημαντικό βαθμό σε σχέση με την εισαγωγή νέων μεθόδων και νέων τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία..."

Ποιες είναι, όμως, οι προοπτικές της προσπάθειας "Λυσίας"; Τι σχεδιάζουν και τι οραματίζονται οι διοργανωτές; "Ο στόχος μας είναι πολυεπίπεδος. Καταρχήν, επιθυμούμε όσο το δυνατόν μαζικότερη συμμετοχή. Με αυτό τον τρόπο η άμιλλα θα ανέβει σε ακόμα υψηλότερα επίπεδα, ταυτόχρονα όμως θα δοθεί ένα ισχυρότερο μήνυμα στην ελληνική κοινωνία σε σχέση με την εκπαιδευτική -και πολιτισμική- διάσταση των νέων τεχνολογιών. Παράλληλα, είναι στις προθέσεις μας να εξελίξουμε ακόμα περισσότερο την τεχνολογική και εκπαιδευτική αρτιότητα του διαγωνισμού, δημιουργώντας τις προϋποθέσεις για τη γενίκευση των εκπαιδευτικών πρακτικών που εισάγει ο 'Λυσίας'."

Φυσικά, οι διοργανωτές δεν ξεχνούν και αυτούς οι οποίοι στηρίζουν την προσπάθειά τους. Οπως επισημαίνει ο κ. Ρούλιας: "Οφείλουμε ιδιαίτερη μνεία στη Λέσχη Ελλήνων Δημοσιογράφων Πληροφορικής, η οποία από την αρχή στήριξε το διαγωνισμό 'Λυσίας', συμβάλλοντας ενεργά στην προβολή του και ενισχύοντας το μήνυμα της ένταξης του Internet στις λογικές και τις πρακτικές της εκπαίδευσης..."

Πέρα όμως από τους ευρύτερους στόχους που θέτει ο "Λυσίας", ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η καθαρά εκπαιδευτική πλευρά του. Το "PC Master" απευθύνθηκε στον καθ' ύλην αρμόδιο, τον κ. Παπανικολάου, μαθηματικό των "Εκπαιδευτηρίων Δούκα", μέλος της Επιστημονικής Επιτροπής και συντονιστή της Επιτροπής Θεμάτων στο διαγωνισμό "Λυσίας". Ο κ. Παπανικολάου μας ανέφερε:

"Αποτελεί πλέον κοινό τόπο για τους εκπαιδευτικούς φορείς και τα ερευνητικά ιδρύματα της χώρας μας αλλά και του εξωτερικού η αναγκαιότητα της θεματικής προσέγγισης της γνώσης και μάλιστα σε παιγνιώδη και διερευνητική μορφή. Ετσι, ο μαθητής μαθαίνει ευκολότερα στο πλαίσιο ενός περιβάλλοντος παιχνιδιού ή αναζήτησης και όχι στα στενά όρια μιας περιχαρακωμένης επιστήμης, όπως π.χ. η φυσική, η χημεία, η γεωγραφία κ.λπ."



Ποιες είναι οι πραγματικές εκπαιδευτικές απαιτήσεις που οδηγούν σε αυτή την ανάγκη; Συνεχίζει σχετικά ο κ. Παπανικολάου:

"Τα προαναφερθέντα θεμελιώνονται στην άποψη ότι οι επιστήμες πρέπει να γεφυρώνονται μεταξύ τους και η μάθηση να μην έχει το νόημα της συσσώρευσης-αποθήκευσης γνώσεων στη μνήμη αλλά της δημιουργικής σύνδεσης και σύνθεσης. Για παράδειγμα, ο Νέστος δεν είναι απλώς ένα ποτάμι της Ελλάδας. Επίσης, είναι σημαντικός παράγοντας της οικονομίας των Βαλκανίων και αντικείμενο πολιτικών διπλωματικών επαφών. Τα μαθηματικά, επίσης, δεν είναι μόνον εκμάθηση διαδικασιών (αριθμητικές πράξεις, αφηρημένες αλγεβρικές παραστάσεις ή στείρα απομνημόνευση κανόνων) αλλά μια ζωντανή επιστήμη, η οποία -πλαισιωμένη από την πληροφορική, τη φυσική, τη χημεία, την οικονομία ακόμα και την αρχαιολογία- δίνει απαντήσεις σε υπαρκτά καθημερινά προβλήματα. Γενικότερα, οι γνώσεις αποκτούν νόημα και αξία στη σκέψη των μαθητών όταν δεν έχουν μόνο θεωρητικό χαρακτήρα, αλλά εφαρμόζονται με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι χρήσιμες στη ζωή τους."

Πώς, λοιπόν, μπαίνει το Internet σε αυτό το σκηνικό; Σύμφωνα και πάλι με τον κ. Παπανικολάου:

"Πράγματι, υπάρχει η λεωφόρος των επικοινωνιών, το Διαδίκτυο, και όλοι οι εμπλεκόμενοι στα εκπαιδευτικά δρώμενα αγωνιούμε να δούμε τους μαθητές μας να χρησιμοποιούν τις μορφωτικές δυνατότητες που αυτό παρέχει. Δεν θα πρέπει να αφήσουμε το Internet να γίνει μόνο διασκέδαση και ανεξέλεγκτη ροή πληροφοριών. Πρέπει να κατευθύνουμε τους μαθητές, ώστε να αναζητήσουν την ουσιαστική γνώση μέσα από το λαβύρινθο των καναλιών που διαμορφώνει αυτή η νέα πραγματικότητα.

Ακόμη μια σημαντική αναγκαιότητα είναι να εθιστούν οι μαθητές στις ερωτήσεις κλειστού ή αντικειμενικού τύπου. Γεγονός ιδιαίτερα επωφελές, αφού -με βάση τις οδηγίες του Υπουργείου Παιδείας- οι ερωτήσεις αυτού του είδους εισάγονται στην εκπαιδευτική διαδικασία και μέσω αυτών θα κρίνονται και θα αξιολογούνται οι μαθητές στο Λύκειο.

Λαμβάνοντας υπόψη όλα τα προηγούμενα, διοργανώνουμε για δεύτερη συνεχή χρονιά το διαγωνισμό 'Λυσίας' μέσω Internet, με την πρόσθετη πλην των άλλων προσδοκία να αποτελέσει σημείο αναφοράς, επικοινωνίας και ευγενούς άμιλλας μεταξύ των Ελλήνων μαθητών, γι' αυτό και ευελπιστούμε στην καλοπροαίρετη στήριξη & προώθησή του από όλους τους εκπαιδευτικούς φορείς."



Ο κ. Παπανικολάου των "Εκπαιδευτηρίων Δούκα".



Ο κ. Ρούλιας της IBM.

Υπενθυμίζουμε πως οι σκοποί του διαγωνισμού "Λυσίας" είναι:

- Η ευγενής άμιλλα μεταξύ μαθητών γυμνασίου-λυκείου σε διεπιστημονικά θέματα, τα οποία σχετίζονται με τις γνώσεις και τα ενδιαφέροντά τους (από τα γνωστικά αντικείμενα στα μαθήματα των μαθηματικών, φυσικής, χημείας, βιολογίας, γεωγραφίας, πληροφορικής, ελληνικών, ιστορίας, πολιτικής οικονομίας, θρησκευτικών, κοινωνιολογίας, αισθητικής αγωγής).
- Η παιδαγωγική και διδακτική προσέγγιση της γνώσης με διερευνητική και παιγνιώδη μορφή.
- Η έμφαση στην κριτική αντιμετώπιση προβλημάτων και την ανάπτυξη δεξιοτήτων και όχι στην απομνημόνευση και παράθεση πληροφοριών.
- Η εξοικείωση των μαθητών με τις νέες τεχνολογίες και η εκπαιδευτική χρήση των εφαρμογών τους με έμφαση στη διαδικασία συμμετοχής και την εμπειρία του Διαδικτύου.
- Η εξ αποστάσεως αξιοποίηση των σύγχρονων υπολογιστικών εργαλείων για την εκπαίδευση και την άμεση ανταλλαγή πληροφοριών.
- Η εξοικείωση των μαθητών με το νέο τρόπο αξιολόγησης του Υπουργείου Παιδείας.

Δυνατότητα συμμετοχής στο διαγωνισμό έχουν όλοι οι Ελληνες μαθητές του δημοτικού (τάξεις Ε' και ΣΤ'), γυμνασίου και λυκείου (ηλικίας 10-18 χρονών) που φοιτούν σε σχολεία στην Ελλάδα, την Κύπρο και το εξωτερικό (απόδημος ελληνισμός). Δεν απαιτούνται ειδικές γνώσεις στη χρήση των υπολογιστών για τη συμμετοχή στο διαγωνισμό. Οι διαγωνιζόμενοι πληροφορούνται τους όρους του διαγωνισμού από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης ή από τα σχολεία τους, καθώς και από τον αντίστοιχο κόμβο (http://www.compulink.gr/lysias/). Οι υποψήφιοι εγγράφονται σε μία φόρμα εγγραφής με τα πλήρη στοιχεία τους (όνομα, επώνυμο, τάξη, σχολείο, διεύθυνση, τηλέφωνο) και μπορούν να συμμετάσχουν στον υπάρχοντα δοκιμαστικό (demo) διαγωνισμό. Είναι δυνατόν για κάθε διεύθυνση (e-mail) να μπορούν να εγγραφούν και να συμμετάσχουν περισσότεροι από ένας διαγωνιζόμενοι, οι οποίοι όμως παίρνουν διαφορετικό κωδικό πρόσβασης.

Η πρώτη φάση του διαγωνισμού διεξάγεται το Σαββατοκύριακο 4-5 Απριλίου 1998, είτε με πρόσβαση των διαγωνιζομένων στο Internet είτε με πρόσβαση σε προκαθορισμένα ανοικτά κέντρα (ιδιωτικά και δημόσια σχολεία, φροντιστήρια, Α.Ε.Ι., Τ.Ε.Ι.) και τους 36 πανελλαδικούς κόμβους της CompuLink.

Η δεύτερη φάση διεξάγεται το Σάββατο, 9 Μαΐου 1998 σε καθορισμένα εξεταστικά κέντρα και συμμετέχουν σε αυτήν οι νικητές της πρώτης φάσης.

Στη στήλη "On Line Surfing" αυτού του μήνα μπορείτε ακόμα να δείτε τους κανονισμούς του διαγωνισμού καθώς και άλλα ενδιαφέροντα στοιχεία. Καλή επιτυχία σε όσους συμμετάσχουν! PC

STREET test

του
David Meftah

Αυτόν το μήνα, αγαπητοί φίλοι, η στήλη "Street Test" είναι εξ ολοκλήρου αφιερωμένη σε καταστήματα της Θεσσαλονίκης, κάτι που ζητούσατε επίμονα κι εσείς οι ίδιοι με τις επιστολές σας. Μάλιστα, δεν σκοπεύουμε να σταματήσουμε εδώ, καθώς στο επόμενο τεύχος του περιοδικού επιφυλάσσουμε μία μεγάλη έκπληξη για τους φίλους της συμπρωτεύουσας.



Οι υπεύθυνοι και των πέντε καταστημάτων της περιοχής όχι μόνο δεν έδειξαν να ενοχλούνται ή να σαστίζουν εξαιτίας της επίσκεψής μου, αλλά απεναντίας έκαναν τα αδύνατα δυνατά για να με εξυπηρετήσουν. (Εσείς στην Αθήνα να τα βλέπετε.)

Ενα από τα καταστήματα που έθεσαν στη διάθεσή μου έναν υπολογιστή για τεστ, βρίσκεται επί της οδού Δελφών και ονομάζεται "S-Print". Επί της οδού Κασσάνδρου εδρεύει το κατάστημα "Computech", όπου διεξήχθη ένα τεστ σε σύστημα εφοδιασμένο με SCSI. Τα δύο τελευταία street tests πραγματοποιήθηκαν σε δύο καταστήματα επί της οδού Αγγελάκη: "Computer ΚΑΝΕΛΛΗΣ" και "Μηχανεμπορική". Το τρίγωνο που δημιουργεί αυτή η οδός με τις οδούς Αλ. Σβώλου και Εθνικής Αμύνης θυμίζει τη δική μας οδό Στουρνάρη, καθώς εκεί στεγάζονται αρκετά καταστήματα πώλησης ηλεκτρονικών υπολογιστών, computer games, αναλώσιμων και λοιπών ειδών.

Ας περάσουμε στην περιγραφή του τρόπου εκτέλεσης και εξαγωγής των αποτελεσμάτων των street tests. Η επίσκεψη στα καταστήματα λαμβάνει χώρα σε ανύποπτο χρόνο και όχι κατόπιν συνεννόησης. Αυτό σημαίνει ότι βρίσκουμε τους υπεύθυνους των καταστημάτων απροετοίμαστους. Αρχικά εξηγούμε σε αυτούς τη διαδικασία του street test και τους ζητάμε να μας παραχωρήσουν έναν υπολογιστή. Αν ικανοποιηθεί το αίτημά μας, προχωρούμε στην εκτέλεση του τεστ, ενώ σε περίπτωση άρνησης αναφέρουμε το κατάστημα στην ενότητα "Γκρίνιες" που παρατίθεται στην τελευταία σελίδα της στήλης. Για την πραγματοποίηση των μετρήσεων χρησιμοποιούμε το γνωστό "μετροπρόγραμμα" Winbench της εταιρίας Ziff-Davis, ενώ για τη μέτρηση της FPU χρησιμοποιούμε το Quake ζητώντας Time Refresh στην κονσόλα του παιχνιδιού.

STREET test

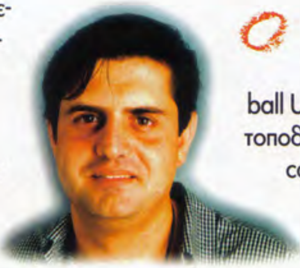
COMPUTECH K6 233

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ "COMPUTECH"

Το πρώτο κατάστημα της Θεσσαλονίκης που δέχθηκε την απρόσμενη επίσκεψή μου για τη διεξαγωγή ενός ακόμη street test ήταν το "Computech", το οποίο βρίσκεται επί της οδού Κασσάνδρου 108 (παράλληλης της οδού Αγίου Δημητρίου). Το εν λόγω κατάστημα εμπορεύεται υπολογιστές, περιφερειακά και αναλώσιμα ηλεκτρονικών υπολογιστών. Εκεί θα βρείτε τόσο συναρμολογούμενους όσο και επώνυμους υπολογιστές όπως της IBM και της Compaq.

Ο υπεύθυνος του καταστήματος ήταν ευγενέστατος και δεν αντέδρασε αρνητικά στην πρότασή μου για την πραγματοποίηση street test σε έναν από τους υπολογιστές που βρίσκονταν έτοιμοι προς παράδοση εκείνη τη στιγμή.

Ενας γρήγορος SCSI με μεγάλη ταχύτητα. Συνιστάται σε όσους θέλουν ένα πανίσχυρο εργαλείο.



Ο Computech K6 233 βασίζεται στον επεξεργαστή K6 της AMD, που "τρέχει" με ταχύτητα 233MHz. Τοποθετημένος σε μία motherboard QDI Titanium II ATX, σημειώσε πολύ καλές επιδόσεις. Το εξεταζόμενο σύστημα, βέβαια, "απογειώνεται" χάρη στον Quantum Fireball Ultra SCSI δίσκο, ο οποίος είναι τοποθετημένος στον εξαιρετικό SCSI controller 2940 της Adaptec. Εκεί είναι συνδεδεμένο και το πολύ γρήγορο CD-ROM 32x της Plextor. Η μνήμη των 32MB των 10ns είναι τοποθετημένη σε DIMMs και, όπως γίνεται αντιληπτό, προσθέτει ταχύτητα στο σύστημα. Η cache μνήμη ανέρχεται και εδώ σε 512KB. Τα γραφικά αναλαμβάνει να επιταχύνει η Mystique των 2MB, τα οποία επεκτείνονται σε 4 με την προσθήκη chips μνήμης. Η οθόνη είναι μία 15" 1569 VA Trinitron CTX. Το όλο σύστημα φιλοξενείται σε ένα MIDI Tower ATX κουτί που, λόγω του μεγάλου πλάτους του, θυμίζει server. Το ανατομικό πληκτρολόγιο της Microsoft είναι ξεκούραστο, αρκεί να το συνηθίσει ο χρήστης του. Η κάρτα ήχου είναι η κλασική SoundBlaster 16, ενώ τα ηχεία των 80 Watt έχουν αρκετά καλή απόδοση. Τέλος, τις περιπλανήσεις στον κυβερνοχώρο αναλαμβάνει το εξωτερικό modem της Wiscom. Η εγγύηση είναι ανάλογη αυτής των εξαρτημάτων του και κυμαίνεται από ένα έως τρία χρόνια.

Εν κατακλείδι, ο Computech K6 233 είναι ένα πολύ ισχυρό εργαλείο τόσο για επαγγελματική όσο και για οικιακή χρήση.



ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ: K6 233 AMD
MOTHERBOARD: QDI Titanium II ATX
CACHE MEMORY: 512
MEMORY: 32 DIMMs
HDD: 4.3GB Quantum Fireball Ultra SCSI
VGA CARD: Mystique 2MB
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: SoundBlaster 16
CD-ROM DRIVE: 32x Plextor
CASE: MIDI Tower
KEYBOARD: Microsoft Natural
MOUSE: Microsoft
ΗΧΕΙΑ: 80 Watt
ΟΘΟΝΗ: CTX 15"
MODEM: 33.600 Wiscom
ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ: Win 95
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ: Mouse pad
ΕΓΓΥΗΣΗ: Ανάλογη των εξαρτημάτων
ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ: Κατόπιν συνεννόησης
ΤΙΜΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ: 433.000 δρχ.
ΤΙΜΗ ΟΘΟΝΗΣ: 88.000 δρχ.
ΤΙΜΗ MODEM: 22.000 δρχ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ 100

ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ 68

S-PRINT P200+

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ "S-PRINT"



Στον αριθμό 80 της οδού Δελφών στεγάζεται το κατάστημα "S-Print". Εκεί μπορείτε να βρείτε αναλώσιμα, περιφερειακά, αξεσουάρ για PCs και υπολογιστές δικής του συναρμολόγησης.

Χωρίς καμία αντίρρηση, ο υπεύθυνος του καταστήματος μου παραχώρησε προς δοκιμή έναν υπολογιστή S-Print P200+, ο οποίος -όπως μου εξήγησε- βρισκόταν στο κατάστημα για τις ανάγκες επίδειξης και, ως εκ τούτου, ήταν "παραφορτωμένος" με αρκετές εφαρμογές που επιβάρυναν την απόδοσή του. Παρ' όλα αυτά, δέχθηκε την πρόκληση για ένα street test.

Ο S-Print P200+ είναι ένας υπολογιστής εφοδιασμένος με τον επεξεργαστή 686 P200+ της Cyrix, ο οποίος θεωρείται αρκετά οικονομικός δεδομένων των επιδόσεών του, μολονότι έχει πλέον αντικατασταθεί από τον ανανεωμένο 200 MX. Ο μόνος τομέας στον οποίο υστερούν οι επεξεργαστές της Cyrix είναι αυτός της FPU, κάτι που όμως δεν θα απασχολήσει όσους δεν χρησιμοποιήσουν τον υπολογιστή τους για τη σχεδίαση τρισδιάστατων γραφικών με rendering. (Οφείλω, όμως, να επισημάνω το ότι κατά καιρούς αναφέρονται διάφορα προβλήματα που αφορούν σε παιχνίδια που παρουσιάζουν ασυμβατότητες με τους Cyrix επεξεργαστές, κυρίως κάτω από το λειτουργικό των Windows 95.) Η motherboard του εν λόγω συστήματος είναι μία Opti S2 Intel Chipset. Ενδεχομένως μία άλλη motherboard να αύξανε τις επιδόσεις του, αλλά σίγουρα θα επιβάρυνε και την τελική τιμή. Τα 32MB επαρκούν τόσο για τις συνήθεις εφαρμογές γραφείου όσο και για τις ανάγκες των games. Αν, όμως, ο υπολογιστής πρόκειται να χρησιμοποιηθεί για επεξεργασία γραφικών, τότε θα απαιτηθεί σίγουρα διπλασιασμός της υπάρχουσας μνήμης. Ο σκληρός δίσκος είναι ο χωρητικότητας 3,5GB της Fujistu. (Οι δίσκοι της συγκεκριμένης εταιρίας έχουν πολύ μεγάλο μέσο όρο ζωής μέχρι τη στιγμή της εμφάνισης της πρώτης βλάβης.) Στη θέση της κάρτας γραφικών βρίσκουμε και εδώ μία Diamond Stealth. Αυτή τη φορά πρόκειται για την 3D 2000 με 4MB μνήμης. Το monitor του S-Print P200+ είναι DTK 15" και παρουσιάζει αρκετά καλή εικόνα, μολονότι δεν είχε κάποιο ιδιαίτερο χαρακτηριστικό η καθοδική λυχνία του. Τη θέση του CD-ROM drive καταλαμβάνει το 24x της Toshiba, που αυτή τη στιγμή είναι "best for your money" στην αγορά. Ως κάρτα ήχου φέρει τη SoundBlaster 16 bit, η οποία αποτελεί πολύ καλή επιλογή για multimedia εφαρμογές και games, τα δε ηχεία των 60 Watt θα καλύψουν τις ανάγκες του χρήστη. Για μεγαλύτερη ένταση, όμως, συνιστάται η αντικατάστασή τους με ισχυρότερα. Η εγγύηση που καλύπτει το εξεταζόμενο σύστημα είναι, κατά το σύνηθες, αυτή που συνοδεύει τα εξαρτήματα από τα οποία απαρτίζεται (π.χ. σκληρός δίσκος, οθόνη κ.λπ.). Το surfing στο Δίκτυο αναλαμβάνει το 33.600 modem της Tornado. Με κάθε αγορά υπολογιστή S-Print, εφοδιασμένο με modem, προσφέρεται δωρεάν ένας μήνας σύνδεσης στο Internet. Ολοκληρώνοντας, τονίζω ότι ο S-Print P200+ είναι ένας πολύ οικονομικός υπολογιστής με αρκετά καλές επιδόσεις.

Γρήγορο μηχάνημα που, όμως, χρήζει βελτιώσεων. Ο επεξεργαστής μπορεί να αντικατασταθεί με τον νέο MX της Cyrix.





ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ: 686 Cyrix P200+
MOTHERBOARD: Opti S2 Intel Chipset
CACHE MEMORY: 512
MEMORY: 32 EDO
HDD: 3,5GB Fujitsu
VGA CARD: Diamond Stealth 3D 2000 4MB
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: SoundBlaster 16
CD-ROM DRIVE: 24x Toshiba
CASE: MIDI Tower
KEYBOARD: 105
MOUSE: 3 buttons
ΗΧΕΙΑ: 60 Watt
ΟΘΟΝΗ: DTK 15"
MODEM: 33.600 Tornado
ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ: Win 95
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ: Mouse pad
ΕΓΓΥΗΣΗ: Ανάλογη των εξαρτημάτων
ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ: Κατόπιν συνεννόησης
ΤΙΜΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ: 287.000 δρχ.
ΤΙΜΗ ΟΘΟΝΗΣ: 73.000 δρχ.
ΤΙΜΗ MODEM: 29.000 δρχ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ 84

ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ 68

MULTISYSTEM MMX 200

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ "ΜΗΧΑΝΕΜΠΟΡΙΚΗ"

Μετά την εξόρμησή μου στα καταστήματα της εκτός του κέντρου περιοχής της Θεσσαλονίκης, πραγματοποίησα street tests σε δύο υπολογιστές που προέρχονταν από καταστήματα του κέντρου της πόλης.

Την οδό "Στουρνάρη" στη Θεσσαλονίκη αντιπροσωπεύει η οδός Αγγελάκη (στα όρια του εκθεσιακού κέντρου της Διεθνούς Εκθέσεως). Επισκέφθηκα, λοιπόν, το κατάστημα της εταιρίας "Μηχανεμπορική", το οποίο στεγάζεται στον αριθμό 15 της εν λόγω οδού και, εκτός από υπολογιστές, διαθέτει στην αγορά της Θεσσαλονίκης τη μεγαλύτερη γκάμα ταμειακών μηχανών. Ο υπεύθυνος της εταιρίας με εξυπηρέτησε ταχύτατα ανεβάζοντας από το υπόγειο, όπου βρίσκεται το Τμήμα Service και Συναρμολόγησης, έναν υπολογιστή Multisystem MMX 200.

Η ιδανική λύση για όσους δεν θέλουν να διαθέσουν πολλά χρήματα για την αγορά ενός ισχυρού μηχανήματος.



Ο εξεταζόμενος υπολογιστής τρέχει στους ρυθμούς του επεξεργαστή 200MMX της Intel, που είναι "φορεμένος" στη motherboard Soyo SEA. Η μνήμη των 32MB επαρκεί για εφαρμογές γραφείου και games. Και σε αυτήν την περίπτωση θα τονίσω ότι για την επεξεργασία γραφικών πρέπει να διπλασιαστεί. Η cache memory είναι η συνηθισμένη πλέον των 512KB. Ο σκληρός δίσκος της Western Digital έχει χωρητικότητα 3.2GB, είναι κατασκευασμένος σύμφωνα με το νέο UDMA 33 και αποδείχθηκε αρκετά γρήγορος. Την επιτάχυνση των γραφικών αναλαμβάνει η Diamond Stealth PRO με 2MB RAM, επεκτάσιμη στα 4, η δε παρουσίαση των γραφικών γίνεται από το 15άρι monitor View Point. Τη θέση του CD-ROM drive καταλαμβάνει ένα Cybex 24x. Η κάρτα ήχου είναι μία BTC Plug'n'Play, συμβατή με SoundBlaster 16 και συνδεμένη στα ηχεία των 60 Watt της WaveMaster. Την επικοινωνία του υπολογιστή με τον "έξω κόσμο" αναλαμβάνει το εξωτερικό modem 33.600 Supra, το οποίο συνοδεύεται και από δωρεάν σύνδεση στο Internet διάρκειας ενός μηνός. Με κάθε σύστημα Multisystem προσφέρεται ως δώρο ένα mouse pad.

Η εγγύηση είναι ομοίως ανάλογη αυτής των επιμέρους εξαρτημάτων του υπολογιστή. Επιπλέον, παρέχεται τρίωρη εκπαίδευση. Η "Μηχανεμπορική" έχει τη δυνατότητα παροχής κατ' οίκον υποστήριξης με την υπογραφή ειδικού συμβολαίου συντήρησης.

Καταλήγοντας, ο Multisystem MMX 200 είναι ένα πολύ γρήγορο εργαλείο που προσφέρεται σε ιδιαίτερα προσιτή τιμή.



ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ: Intel Pentium 200MMX
MOTHERBOARD: Soyo SEA
CACHE MEMORY: 512
MEMORY: 32MB
HDD: 3.2GB WD
VGA CARD: Diamond Stealth Pro 2MB
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: BTC Plug & Play
CD-ROM DRIVE: 24x Toshiba
CASE: MINI Tower
KEYBOARD: 104
MOUSE: 3 buttons
ΗΧΕΙΑ: 60 Watt Wave Master
ΟΘΟΝΗ: View Point 15"
MODEM: Supra εξωτερικό
ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ: Win 95
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ:
- Mouse Pad
- Σύνδεση στο Internet διάρκειας ενός μήνα

ΕΓΓΥΗΣΗ: Ανάλογη των εξαρτημάτων
ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ: Με σύναψη συμβολαίου
ΤΙΜΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ: 231.000 δρχ.
ΤΙΜΗ ΟΘΟΝΗΣ: 68.000 δρχ.
ΤΙΜΗ MODEM: 27.000 δρχ.

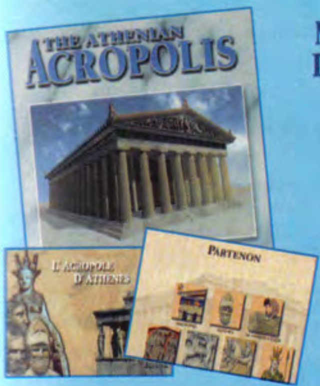
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ 100

ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ 100

ΑΞΙΖΕΙ ΝΑ ΜΠΟΥΝ ΣΤΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΤΩΝ ΠΟΛΥ ΚΑΛΩΝ ΣΑΣ CD-ROMs



Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ



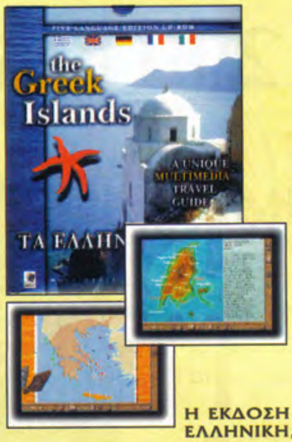
ΜΙΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΓΙΑ ΤΗ ΧΩΡΑ ΜΑΣ

ΕΝΑ ΑΡΙΣΤΟΥΡΓΗΜΑ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ ΝΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ ΜΕ ΠΛΟΥΣΙΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ & ΠΛΗΡΗ ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΚΑΛΥΨΗ

9.000 δρχ.

Η ΕΚΔΟΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΙ 5 ΓΛΩΣΣΕΣ: ΕΛΛΗΝΙΚΗ, ΑΓΓΛΙΚΗ, ΓΕΡΜΑΝΙΚΗ, ΓΑΛΛΙΚΗ, ΙΣΠΑΝΙΚΗ

ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ



ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗ ΜΑΓΕΙΑ ΤΩΝ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ ΝΗΣΙΩΝ ΚΑΙ ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΤΟΝ ΤΟΠΟ ΤΩΝ ΔΙΑΚΟΠΩΝ ΣΑΣ ΜΕ ΟΔΗΓΟ ΤΟ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ MULTIMEDIA CD-ROM "ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ".

9.000 δρχ.

Η ΕΚΔΟΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΙ 5 ΓΛΩΣΣΕΣ: ΕΛΛΗΝΙΚΗ, ΑΓΓΛΙΚΗ, ΓΕΡΜΑΝΙΚΗ, ΓΑΛΛΙΚΗ, ΙΤΑΛΙΚΗ

Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ

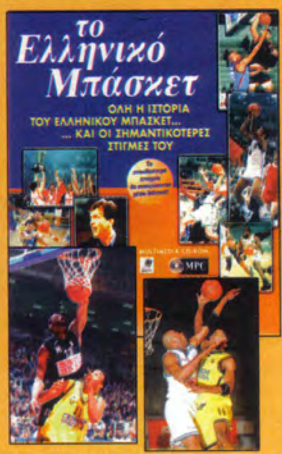
ΜΙΑ ΥΠΕΡΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΟΥ "ΣΙΝΕΜΑ", ΤΗΣ EXODUS ΚΑΙ ΤΗΣ COMPUPRESS



ΣΑΣ ΞΕΝΑΓΕΙ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΕΒΔΟΜΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

9.000 δρχ.

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ



ΝΕΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗ

ΖΗΣΤΕ ΤΗ ΘΡΙΑΜΒΕΥΤΙΚΗ ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΜΠΑΣΚΕΤ ΒΗΜΑ-ΒΗΜΑ"

12.000 δρχ.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα κάτωθι είδη. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Compupress A.E., Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΕΠΩΝΥΜΟ:........ ΟΝΟΜΑ:........ ΗΛΙΚΙΑ*:........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:........ ΠΟΛΗ:........ Τ.Κ.:........ ΤΗΛ.:........

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:........ ΗΜ/ΝΙΑ:........

Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον

ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........ Α.Φ.Μ.:........ Δ.Ο.Υ.:........

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........

	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ
❏	Η Ακρόπολη των Αθηνών		
❏	Τα Ελληνικά Νησιά		
❏	Η Μαγεία του Σινεμά		
❏	Το Ελληνικό Μπάσκετ		

❏ Απέστειλα ταχ. επιταγή No:........

❏ Χρεώστε την κάρτα μου EUROCARD ❏ MASTERCARD ❏ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❏ VISA ❏

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ .... ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ....

ΥΠΟΓΡΑΦΗ........

**ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS A.E., η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

KANSON 200 MMX

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ "COMPUTER ΚΑΝΕΛΛΗΣ"

Ανηφορίζοντας στην οδό Αγγελάκη, λίγα μέτρα πιο πάνω από το κατάστημα "Μηχανεμπορική" και συγκεκριμένα στον αριθμό 23 βρίσκεται το "Computer ΚΑΝΕΛΛΗΣ", το οποίο εμπορεύεται αναλώσιμα, περιφερειακά, εξαρτήματα και αξεσουάρ υπολογιστών.

Μετά τις απαραίτητες διευκρινίσεις για το τι ακριβώς σημαίνει "street test", μου παραχωρήθηκε ένα σύστημα με μεγάλη ταχύτητα και εξαιρετική σύνθεση. Το κουτί είναι ένα MIDI ATX. Το εξεταζόμενο σύστημα είναι "χτισμένο" πάνω στην TX97 XE Smart, την "έξυπνη" ATX motherboard της Asus, η οποία φημίζεται για την ταχύτητα και τη δυνατότητά της πρώτον να μετρά και να ελέγχει τη θερμοκρασία του επεξεργαστή, δεύτερον να μειώνει την ταχύτητα του clock όταν, λόγω υπερθέρμανσης, υπάρχει κίνδυνος να καταρρεύσει το σύστημα και, τρίτον, χρησιμοποιώντας ειδικό software, να ενημερώνει το χρήστη για την κατάσταση του υπολογιστή του, μέσω της πληθώρας ελέγχων που πραγματοποιούνται συνεχώς από την ίδια. Την κεντρική επεξεργασία αναλαμβάνει ο Pentium 200MHz MMX της Intel. Η μνήμη των 64MB είναι ικανοποιητική για οποιαδήποτε εργασία εκτελεστεί με το εν λόγω σύστημα. Η cache memory είναι και εδώ 512KB. Ο σκληρός δίσκος των 4.3GB της Western Digital υποστηρίζει την τεχνολογία Ultra DMA 33, με αποτέλεσμα να είναι πολύ γρήγορος. Τα γραφικά επιταχύνονται μέσω της κάρτας γραφικών Millenium II, η οποία είναι εφοδιασμένη με 4MB μνήμης. Το F35 Eizo είναι γνωστό για την ποιότητά του και ταιριάζει απόλυτα με την κάρτα γραφικών που έχει επιλεχθεί. Τη θέση του CD-ROM drive καλύπτει το 16x της Hitachi, ενώ την παραγωγή των ήχων αναλαμβάνει η SoundBlaster AWE 32, η οποία φημίζεται για την ποιότητα του Wavetable Midi λόγω της πολύ καλής δειγματοληψίας που έχει επιτύχει η Creative. Τα ηχεία των 80 Watt είναι πολύ καλής ποιότητας. Η σύνδεση με το Internet ή η λήψη fax επιτυγχάνονται με το 33.600 Supra modem. Τέλος, η εγγύηση είναι αυτή που συνοδεύει τα επιμέρους εξαρτήματα του συστήματος.

Ένα σύστημα στην αιχμή της τεχνολογίας. Κατάλληλο για όσους θέλουν το νεότερο που κυκλοφορεί.



Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για ένα σύστημα που θα σας καλύψει για μεγάλο χρονικό διάστημα.



ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ: Intel Pentium 200 MMX
MOTHERBOARD: Asus TX97 XE Smart
CACHE MEMORY: 512
MEMORY: 64MB
HDD: 4.3GB WD Ultra DMA 33
VGA CARD: Millenium II
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: SoundBlaster AWE 32
CD-ROM DRIVE: 16x Hitachi
CASE: MIDI Tower
KEYBOARD: 104
MOUSE: 3 buttons
ΗΧΕΙΑ: 80 Watt
ΟΘΟΝΗ: Eizo F35
MODEM: Supra εξωτερικό
ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΑ: Win 95
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ: Mouse pad
ΕΓΓΥΗΣΗ: Ανάλογη των εξαρτημάτων
ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ: Κατόπιν συμφωνίας
ΤΙΜΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ: 268.000 δρχ.
ΤΙΜΗ ΟΘΟΝΗΣ: 125.000 δρχ.
ΤΙΜΗ MODEM: 29.000 δρχ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ 100

ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ 71



ΓΚΡΙΝΙΕΣ

Στη γωνιά αυτή της στήλης θα διαβάζετε κάθε μήνα τις πιο πρόσφατες αναφορές που έχει κάνει ο υπεύθυνος συντάκτης του Street Test, σχετικά με τα καταστήματα που δεν του επέτρεψαν να δοκιμάσει κάποια από τα μηχανήματα που διέθεταν.

ΤΕΥΧΟΣ ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ 1. Στο κατάστημα "Isotechnica" (Θησέως 302, Καλλιθέα), ενώ στην αρχή όλα έδειχναν πως θα εκτελεστεί ένα ακόμη test, στην αναζήτηση μηχανήματος τα πράγματα άλλαξαν, διότι -όπως μας είπε ο υπεύθυνος του καταστήματος- τους βρήκαμε απροετοίμαστους.

2. Στο κατάστημα "Test Computer" (Αγίου Δημητρίου 263, Αγιος Δημήτριος) αρνήθηκαν την πρότασή μας, λέγοντάς μας τα εξής: "Δεν θα συμμετάσχουμε σε ελληνιστί ΤΣΑΤΡΑΠΑΤΡΑ δουλειές. Μόνον κατόπιν ραντεβού." Και εμείς ανταπαντάμε: "Για να είστε προετοιμασμένοι, κύριοι;".

3. "NIKAIA Computer" (Πέτρου Ράλλη): Στο μικρό κατάστημα της Νίκαιας βρεθήκαμε στις 12/1/1997. Είχαν όλη την καλή διάθεση να συνεργαστούν μαζί μας, αλλά -όπως μας απέδειξαν- εκείνη τη στιγμή υπήρχε μόνο ένας 486. Ευχαριστούμε πάντως, μία άλλη φορά.

4. Στο κατάστημα "Microwins" (Τριπόλεως 44, Αγιοι Ανάργυροι) κατά την ημέρα της εκεί επίσκεψής μας μάς είπαν ότι δεν υπάρχει χρόνος για τη διεξαγωγή ενός street test. Εσείς, κύριοι του καταστήματος "Microwins", μπορεί να μην είχατε χρόνο, το "PC Master" όμως -και συγκεκριμένα στην ενότητα "Γκρίνιες" του "Street Test"- διαθέτει σίγουρα χώρο...

ΤΕΥΧΟΣ ΜΑΡΤΙΟΥ Φαίνεται ότι το άγχος της καθημερινότητας δεν είναι τόσο μεγάλο στη Θεσσαλονίκη όσο το αντίστοιχο στην Αθήνα, με συνέπεια να υπάρχουν λιγότεροι... γκρινιάρηδες! Ετσι, αυτόν το μήνα δεν σημειώθηκε ούτε μία άρνηση για street test, αφού όσα καταστήματα επισκεφθήκαμε δεν έδειξαν την παραμικρή δυσφορία στη διατύπωση του αιτήματός μας περί δοκιμής των μηχανημάτων τους.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η επίσκεψή μου σε καταστήματα εμπορίας υπολογιστικών μηχανημάτων και σχετικών αξεσουάρ της Θεσσαλονίκης με οδήγησε στο συμπέρασμα ότι η εκεί αγορά υπολογιστών κινείται αρκετά καλά, μολονότι αναπτύσσεται μεγάλος ανταγωνισμός. Η πρώτη παρατήρηση αφορά στο ότι οι προτιμώμενοι επεξεργαστές είναι αυτοί των 200MHz, ιδιαίτερα μετά την πτώση των τιμών που σημειώθηκε στους επεξεργαστές της Intel και παρέσυρε και τις τιμές των επεξεργαστών των Cyrix και AMD. Τα 15άρια monitors συνεχίζουν να είναι "best sellers", αφού οι τιμές στα 17άρια είναι ακόμη αρκετά υψηλές. Τα 2MB στις κάρτες γραφικών θεωρούνται πλέον minimum, ενώ η δυνατότητα 3D acceleration είναι απαραίτητη. Σε ό,τι αφορά τα modems, δεν κυκλοφορεί εδώ και αρκετό καιρό στην αγορά προϊόν ταχύτητας μικρότερης από αυτή των 33.600. Η μνήμη των υπολογιστών αρχίζει πλέον από τα 32MB, με καλύτερη επιλογή -αν, βέβαια, ο χρήστης ασχολείται με απαιτητικές εφαρμογές- αυτή των 64MB. Το μεγαλύτερο ποσοστό των υπολογιστών που κινείται στην αγορά είναι εφοδιασμένο με CD-ROM drive, ενώ αρχίζει να γίνεται απαραίτητη και η απόκτηση modem, αφού το Internet αποτελεί πλέον αναπόσπαστο τμήμα της καθημερινότητας πολλών. Τέλος, η τεχνολογία Ultra DMA 33 έχει κατακτήσει τους κατασκευαστές σκληρών δίσκων, δεν πρέπει ωστόσο να ξεχνάμε πως για να χρησιμοποιηθεί πρέπει να υποστηρίζεται από το BIOS της motherboard.

STREET test

Σας παρουσιάζουμε τα αναλυτικά αποτελέσματα των μετρήσεων, όπως αυτά προέκυψαν από την εγκατάσταση του WinBench σε κάθε υπολογιστή που δοκιμάστηκε. Διατηρούμε την αυθεντική, αμετάφραστη ορολογία των benchmarks, προκειμένου αυτά να είναι άμεσα συγκρίσιμα από οποιονδήποτε επιθυμεί να επαναλάβει ή να επαληθεύσει τις μετρήσεις του Street Test. Για λόγους οικονομίας χώρου, δεν εξηγούμε εδώ την πλήρη διαδικασία αξιολόγησης των μετρήσεων, ωστόσο αυτή παρατίθεται αναλυτικά στο τεύχος 87 του περιοδικού για οποιονδήποτε επιθυμεί να ενημερωθεί διεξοδικότερα.

ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

WEIGHTED SUITE	PC Master Labs	COMPUTECH K6 233	S-PRINT P200+	MULTISYSTEM MMX200	KANSON 200MMX
CD-ROM Given Speed	8	32	24	24	16
CPUMark16	360	448	328	381	380
CPUmark32	363	501	329	372	372
Business Disk WinMark 97	783	858	622	853	826
High-End Disk WinMark 97	2510	2690	2040	2430	3040
Business Database Graphics	4,59	7,35	4,93	6,9	5,44
Business Graphics WinMark 97	45,5	69,8	44,6	62,7	48,8
Business Publishing Graphics	4,87	7,46	3,99	6,53	5,68
Business WP/SS Graphics	4,41	6,67	4,56	5,98	4,44
High-End App Dev Graphics	2,78	3,28	2,94	2,49	2,39
High-End CAD/3-D Graphics	2,46	3,94	2,64	3,34	2,77
High-End Graphics WinMark 97	25,6	37,7	27,9	32,4	22
High-End Image Editing Graphs	2,62	3,81	2,95	3,63	1,64
Quake Timerefresh	32	43	32	45	48
Μέγεθος δίσκου (KB)	3200	4300	3500	3200	4300
Βαθμός οθόνης	12	12	11	16	20
Βαθμός κάρτας ήχου	10	16	11	10	17
3D απόδοση	193	56,3	35,5	36	48
Βαθμός Modem	3	3	3	4	4
Τιμή		543.000	389.000	326.000	422.000
Street Test Mark	100	146	105	125	115
Βαθμολογία %	100	100	84	100	100
Τιμή/Απόδοση		26	26	38	27
Τιμή/Απόδοση %		68	68	100	71

ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΟΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ ΤΩΝ PC MASTER LABS

Επεξεργαστής	Pentium Classic 187.5MHz
Motherboard	Soyo 5EA5
Cache	512KB
Μνήμη	32MB EDO
Σκληρός δίσκος	Quantum Fireball ST 3.2GB
Κάρτα γραφικών	Diamond Stealth 3D 2000 2MB - Diamond Monster 3D
Κάρτα ήχου	SoundBlaster Pro συμβατή
CD-ROM	Hitachi 8x
Κουτί	Midi Tower
Πληκτρολόγιο	102 πλήκτρων
Ποντίκι	Genius 3 πλήκτρων
Ηχεία	Στην οθόνη
Οθόνη	Daewoo 15"
Modem	Supra 33.600 εσωτερικό

ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΕΠΙΣΚΕΦΘΗΚΑΜΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

- **COMPUTECH** Κασσάνδρου 108, Θεσσαλονίκη, τηλ.: (031) 249386
- **S-PRINT** Δελφών 80, Θεσσαλονίκη, τηλ.: (031) 865677
- **ΜΗΧΑΝΕΜΠΟΡΙΚΗ** Αγγελάκη 15, Θεσσαλονίκη, τηλ.: (031) 256014-15
- **COMPUTER ΚΑΝΕΛΛΗΣ** Αγγελάκη 23, Θεσσαλονίκη, τηλ.: (031) 236101

Το PC MASTER δεν περιορίζει την ενημέρωση των αναγνωστών του στα αποτελέσματα του Street Test. "Πριν αγοράσετε", λοιπόν, μην παραλείψετε να συμβουλευθείτε τις οδηγίες του εξειδικευμένου συντάκτη μας, ο οποίος "σαρώνει" σε καθημερινή βάση την αγορά, με μοναδικό στόχο την έγκαιρη και έγκυρη ενημέρωσή σας σχετικά με τις προσφορές, τα "hot" προϊόντα αλλά και τις παγίδες της.

Του Ιάσονα Δούζα

Τα CD-ROM drives έχουν πλέον σημειώσει σημαντικές ταχύτητες περιστροφής. Ωστόσο, προτού σπεύσετε να αγοράσετε το νέο 24x drive, το οποίο υπολογίζετε ότι θα έχει διπλάσιες επιδόσεις από αυτές του 12x που ενδεχομένως διαθέτετε, προσέξτε, διότι τα φαινόμενα απατούν. Ολα τα μεγαλύτερα της ταχύτητας 12x drives χρησιμοποιούν το συνδυασμό των τεχνικών CAV και CLV ώστε να έχουν υψηλότερες επιδόσεις (τα drives 12x ή μικρότερα χρησιμοποιούν αποκλειστικά την τεχνολογία CLV). Σκοπός μας στο σημείο αυτό δεν είναι να εξετάσουμε τον τρόπο λειτουργίας των νέων drives, αλλά να εξηγήσουμε γιατί οι επιδόσεις δεν αυξάνονται ανάλογα με την ταχύτητα περιστροφής.

Το πρώτο στοιχείο που χαρακτηρίζει τα νέα προϊόντα είναι ότι δεν προσφέρουν σταθερή μεταφορά δεδομένων σε ολόκληρη την επιφάνεια του CD-ROM. Εάν έχετε ασχοληθεί έστω και ελάχιστα με τις συσκευές αυτές κατά το παρελθόν, θα γνωρίζετε ότι το σημείο αναφοράς 1x μεταφέρει τα δεδομένα με ρυθμό 150KB/s. Ετσι, ένα drive 12x επιτυγχάνει 12 φορές μεγαλύτερη μεταφορά δεδομένων, δηλαδή 1.800KB/s, σε ολόκληρη την επιφάνεια του CD-ROM. Αντίθετα, ένα drive 24x προσφέρει μεταβλητή μεταφορά δεδομένων, η οποία ξεκινά από 1.800KB/s, όταν διαβάζει τα εσωτερικά πεδία του CD-ROM, για να φθάσει τα 3.600KB/s όταν διαβάζει τα εξωτερικά. Από την άλλη, τα drives 16x ξεκινάνε συνήθως από ταχύτητα 9x (1.350KB/s) για να επιτύχουν τελικά ταχύτητα ισοδύναμη αυτής του 16x (2.400KB/s). Αντίστοιχα, τα drives 24x ξεκινούν από 12x, ενώ τα νέα προϊόντα με μέγιστη διαμεταγωγή 32x έχουν ως σημείο εκκίνησης την ταχύτητα 14x. Βλέπουμε, λοιπόν, ότι το θέμα της αναβάθμισης του CD-ROM drive δεν είναι τόσο απλό όσο πιστεύαμε, δεδομένου του ότι οι επιδόσεις βελτιώνονται με πολύ μικρότερους ρυθμούς από το παρελθόν, έστω και αν η ονομαστική ταχύτητα περιστροφής αυξάνεται με πολλαπλάσιους ρυθμούς. Ωστόσο, οι τιμές των νέων προϊόντων έχουν περιέλθει σε πολύ χαμηλά επίπεδα, οπότε αποτελούν λογικές αγορές, ιδιαίτερα για όσους έχουν καιρό να ακολουθήσουν τις εξελίξεις. Θυμηθείτε όμως πως όσο μεγαλύτερη είναι η ταχύτητα περιστροφής τόσο ισχυρότερος σε ένταση είναι ο θόρυβος που παράγεται από το CD-ROM drive κατά τη λειτουργία του.

Το ταχύτερο, με βάση τη μέγιστη διαμεταγωγή δεδομένων που προσφέρει, CD-ROM drive της αγοράς είναι αυτό της Asus. Το drive ξεκινά την ανάγνωση από την τιμή 15x και φθάνει κατά τη



διαμεταγωγή δεδομένων την τιμή 34x! Ετσι, σύμφωνα με τον κατασκευαστή, κατά την "ανάγνωση" των εσωτερικών tracks δίνει περίπου 2.250KB/s, ενώ όταν εισέρχεται στα πιο εξωτερικά αγγίζει τα 5.100KB/s. Εάν οι εντυπωσιακές επιδόσεις, λοιπόν, είναι το κύριο μέλημά σας, δεν έχετε παρά να αποκτήσετε το Asus CD-S340 από το κατάστημα "Πλαίσιο" στην τιμή των περίπου 37.000 δραχμών.

Το πιο εντυπωσιακό ίσως CD-ROM drive της αγοράς είναι το DR-504S (OEM έκδοση) και κατασκευάζεται από την Pioneer. Η εισαγωγή του CD-ROM στο συγκεκριμένο drive δεν γίνεται με το παραδοσιακό tray αλλά με τον εντυπωσιακό μηχανισμό αυτόματης φόρτωσης "Slot-in" που "ρουφά" το δίσκο, αφού αυτός εισαχθεί χειροκίνητα μέχρι ενός σημείου. Πρόκειται για κάτι αντίστοιχο με το μηχανισμό που συναντάμε στα CD-ROM players αυτοκινήτου. Ετσι, εάν το tray του δικού σας drive σάς έχει σπάσει τα νεύρα, υπάρχει λύση. Τονίζουμε πως το DR-504S είναι ένα από τα ταχύτερα CD-ROM drives της αγοράς (εάν όχι το ταχύτερο), καθώς προσφέρει μέγιστη διαμεταγωγή δεδομένων 32x, ξεκινά την ανάγνωση με τα-



χύτητα περιστροφής 15x, ενώ δίνει, σύμφωνα με τον κατασκευαστή, 70ms access time. Το Pioneer DR-504S θα βρείτε στο κατάστημα Top Computer Systems (τηλ.: 6858689) στην τιμή των περίπου 35.000 δραχμών.

Είναι προτιμότερο να επενδύσετε περισσότερα χρήματα στην αγορά ενός "καλού" monitor παρά στον hardware εξοπλισμό του υπολογιστή, του οποίου άλλωστε η τιμή μειώνεται αισθητά μέρα με τη μέρα, αντίθετα με αυτήν του monitor που παραμένει σε σχετικά σταθερά επίπεδα. Η μεγάλη πτώση τιμών στα monitors παρατηρείται στα μοντέλα των 17 ιντσών, ενώ ακολουθούν αυτά με διαγώνιο 19-20 ίντσες. Ενα από τα σημεία που θα πρέπει να προσέξετε κατά την επιλογή του εν λόγω προϊόντος είναι το μέγεθος του ορατού πλαισίου. Μπορεί στα "χαρτιά" να αναφέρεται ότι ένα monitor έχει διαγώνια διάσταση 15, 17 ή 20 ίντσες, ωστόσο η πραγματικότητα διαφέρει. Οι περισσότεροι κατασκευαστές συνηθίζουν για λόγους οικονομίας να προσφέρουν προϊόντα με πολύ μικρότερη διαγώνιο οθόνης από αυτήν που αναφέρεται επίσημα, με αποτέλεσμα οι διαφορές ανάμεσα σε μοντέλα της ίδιας κατηγορίας αλλά διαφορετικών κατασκευαστών να είναι σημαντικές.

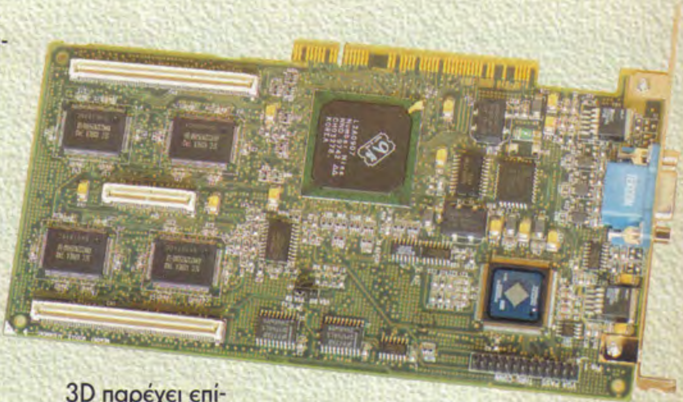
Μία κάρτα γραφικών με εκπληκτικές δυνατότητες και κορυφαία χαρακτηριστικά λάνσαρε πρόσφατα στην αγορά η καναδική ATI. Η All-in-Wonder Pro βασίζεται στον πολύ "δυνατό" επεξεργαστή ATI 3D Rage Pro και συνοδεύεται από 4MB μνήμης SGRAM, η οποία μπορεί να αναβαθμιστεί στα 6 ή 8MB. Η κάρτα διαθέτει



ενσωματωμένο tuner για τη λήψη τηλεοπτικού σήματος, ενώ κάνουν την εμφάνισή τους ειδικά ολοκληρωμένα για την αναπαραγωγή MPEG video, για ψηφιοποίηση και παραγωγή τηλεοπτικού σήματος. Μία κάρτα γραφικών που περιλαμβάνει 7 εξαρτήματα σε 1 (όπως ισχυρίζεται η ATI) δεν μπορεί να αφήσει κανέναν ασυγκίνητο. Είναι σίγουρα το πληρέστερο προϊόν του είδους που θα βρείτε στην αγορά και αξίζει της προσοχής σας. Το μοντέλο των 4MB κοστίζει περίπου 80.000 δρχ.

Εάν αναζητάτε τον ταχύτερο IDE σκληρό δίσκο της αγοράς, δεν έχετε παρά να προμηθευτείτε τον IBM Deskstar 5 DHEA-36480. Με χωρητικότητα που αγγίζει τα 6.4GB και επιδόσεις που "κόβουν την ανάσα", ο δίσκος της IBM αποτελεί την καλύτερη λύση στην κατηγορία του για όσους δεν μπορούν να περιμένουν. Το πρωτόκολλο επικοινωνίας που χρησιμοποιεί είναι το Ultra DMA, η ταχύτητα περιστροφής αγγίζει τις 5.400 στροφές ανά λεπτό, ενώ ο buffer είναι μεγέθους 512KB (εξ ου και οι κορυφαίες επιδόσεις). Η τιμή του ανέρχεται στις 118.000 δρχ. και θα τον βρείτε στο κατάστημα Performance Technologies (τηλ.: 9317210).

Η ταχύτερη κάρτα σε γραφικά δύο διαστάσεων είναι η Number Nine Revolution 3D. Το προϊόν απευθύνεται περισσότερο στους επαγγελματίες, χωρίς αυτό να σημαίνει πως δεν αποτελεί μία καλή επιλογή για τον χομπίστα. Ο επεξεργαστής που χρησιμοποιεί ονομάζεται Ticket to Ride, κατασκευάζεται από τη Number Nine και διαθέτει 128-bit αρχιτεκτονική, ενώ η μνήμη είναι μεγέθους 4 ή 8MB και τύπου WRAM. Το μοντέλο των 4MB αναβαθμίζεται στα 8 ή 12MB, ενώ το μοντέλο των 8MB στα 12 ή 16MB. Η Revolution

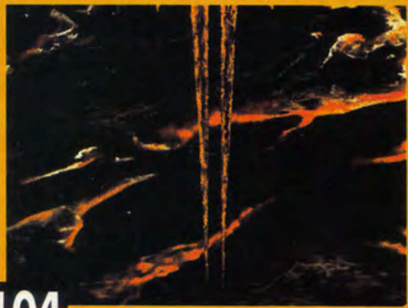


3D παρέχει επίσης ικανοποιητικές επιδόσεις στα 3D γραφικά. Η κάρτα που "νικά" στα σημεία τη Matrox Millenium II είναι πλέον γεγονός και θα τη βρείτε στην τιμή των περίπου 83.000 δραχμών (έκδοση με 4MB).

GAME CL



98 **JOURNEYMAN PROJECT 3**
Το τρίτο μέρος της γνωστής σειράς είναι όντως εντυπωσιακό.



104 **HELLFIRE**
Το add-on του Diablo προσδίδει εντελώς νέα διάσταση στο παιχνίδι.



114 **MYTH - THE FALLEN LORDS**
Σκοτεινό, μεσαιωνικού ύφους παιχνίδι στρατηγικής, με εξαιρετικό gameplay.



120 **LORDS OF MAGIC**
Ενα επικό strategy από την Impressions.



126 **CIVIL WAR GENERALS 2**
Πολεμήστε μαζί με τους στρατηγούς του αμερικανικού εμφύλιου, στον καινούριο τίτλο της Sierra.



132 **RED BARON 2**
Η συνέχεια του πασίγνωστου flight simulation από τη Sierra.

P O I N T S Y S T E M



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Το "PC Master" επιθυμεί να φιλοξενεί μέσα από τη στήλη Gamer's Pit και τα δικά σας game reviews. Αν, λοιπόν, αισθάνεστε έτοιμοι να γράψετε για το αγαπημένο σας παιχνίδι, να η ευκαιρία! Προκειμένου το review σας να γίνει δεκτό, ως απαραίτητες προϋποθέσεις έχουν οριστεί οι εξής:

1. Να αναφέρεται σε καινούριο παιχνίδι (θα προτιμώνται μάλιστα αυτά για τα οποία το "PC Master" δεν έχει ακόμα δημοσιεύσει review).
2. Έκταση κειμένου μεταξύ 500 και 600 λέξεων.
3. Συγγραφή στην ελληνική γλώσσα με γνωστό επεξεργαστή κειμένου. Χειρόγραφα δεν θα γίνονται αποδεκτά.
4. Πλήρης καταγραφή των στοιχείων σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση και τηλέφωνο).
5. Αναγραφή επί του φακέλου της φράσης "Για τα reviews αναγνωστών".

Τα καλύτερα reviews θα δημοσιεύονται κάθε μήνα από τη στήλη Gamer's Pit, ενώ θα απευθυνθούν προτάσεις συνεργασίας από το περιοδικό σε όσους αναγνώστες αποδειχθούν "ταλέντα". Τέλος, ανά τρίμηνο θα αθλοθετείται ένα μεγάλο δώρο για εκείνον που θα έχει γράψει το πιο ενδιαφέρον review.
Μην κάθεστε! Το "PC Master" περιμένει και τη δική σας συνεργασία!

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΜΗΝΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τους τελευταίους τρεις μήνες, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΜΗΝΑΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	QUAKE 2	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ '98	97%
	TOMB RAIDER 2	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	96%
	VIRTUA FIGHTER 2	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	95%
	STARFLEET ACADEMY	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ '98	94%
	NUCLEAR STRIKE	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	92%
	WING COMMANDER PROPHECY	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ '98	91%
	JEDI KNIGHT	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ '98	90%
	G-POLICE	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ '98	90%
	HARDLINE	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	90%
	ABE'S ODYSSEY	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	90%
	ΚΡΙΣΗ ΣΤΟ ΑΙΓΑΙΟ	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	84%
	GOOSEBUMPS	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	80%
	TAKE NO PRISONERS	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ '98	74%
	AR' KRITZ	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	73%
	EXCALIBUR 2555 AD	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	70%
	MAGESLAYER	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ '98	68%
	FORBES CORPORATE WARRIOR	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	65%
ADVENTURE	RIVEN	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ '97	99%
	BLADE RUNNER	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	98%
	THE CURSE OF MONKEY ISLAND	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	96%
	ZORK GRAND INQUISITOR	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	96%
	DARK EARTH	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ '98	92%
	JOURNEY TO THE EDGE	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	60%
RPG	ULTIMA ONLINE	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ '98	99%
	FALLOUT	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	88%
	LEGACY OF KAIN	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ '98	65%
	THE FORGOTTEN REALMS ARCHIVES	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	(-)
SIMULATION	FIFA 98	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	95%
	FLIGHT SIMULATOR 98	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	95%
	NBA LIVE 98	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	94%
	CHESSMASTER 5500 DELUXE	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	90%
	F1 RACING	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	87%
	MONSTER TRUCKS	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ '98	85%
	CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 97/98	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	85%
	FRENCH OPEN TENNIS	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	79%
	PUMA WORLD SOCCER 98	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	78%
	ARMORED FIST 2	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ '98	70%
	KICK OFF 98	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	70%
	SABRE ACE	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ '98	69%
	MIND GRIND	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	65%
STRATEGY	TOTAL ANNIHILATION	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	94%
	GETTYSBURG	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ '98	92%
	SEVEN KINGDOMS	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ '98	91%
	FINAL LIBERATION	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ '98	90%
	AGE OF EMPIRES	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	90%
	DARK REIGN	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ '98	89%
	OUTPOST 2	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	87%
	BUCCANEER	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	86%
	SUBCULTURE	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ '98	83%
	NETSTORM	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	81%
	HUMAN ONSLAUGHT	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ '98	80%
	THE GREAT BATTLES OF HANNIBAL	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	80%
	STEEL PANTHERS 3	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98	70%
	CONQUEST EARTH	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '97	65%

THE JOURNEYMAN PROJECT 3
LEGACY OF TIME

Το Journeyman Project 2 ήταν και είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που έχω παίξει καθώς έχει μεγάλη διάρκεια δράσης, αυξημένο επίπεδο δυσκολίας, εξαίρετα γραφικά και καταπληκτικό interface. Ετσι, περίμενα με μεγάλη ανυπομονησία τη συνέχειά του. "Out of my way, human!" είναι η φράση που ηχεί ακόμη στα αυτιά μου από το πρώτο επεισόδιο της σειράς...

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Η περιπέτεια ξεκινά με μία πολύ εντυπωσιακή εισαγωγή, διάρκειας περίπου 7 λεπτών. Εκεί παρουσιάζεται όλο το βασικό background της ιστορίας, η οποία συνεχίζεται περίπου από το σημείο όπου σταμάτησε η προηγούμενη περιπέτεια.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: **ΚΑΤΩΤΕΡΟ** · ΜΕΣΟ · ΑΝΩΤΕΡΟ · ΑΝΩΤΑΤΟ

Η Agent 3 σε είχε παγιδέψει. Ο Arthur μετατρέπεται σε έναν virus και παγιδεύει τη χρονοστολή της Agent 3. Ετσι, θυσιαζόμενος αυτός, σε γλιτώνει. Εν τω μεταξύ, πεθαίνει στη φυλακή ο Dr Elliot Sinclair, εφευρέτης της χρονομηχανής, ο οποίος είχε προσπαθήσει ανεπιτυχώς να σταματήσει αυτούς που θεωρούσε ως απειλή κατά της Γης, τους Cyrollans. Ο επίτροπος της TSA Jack Baldwin ανακοινώνει ότι ο Πανγαλαξιακός Συνασπισμός Symbiotry έπεισε τη Διεθνή Σύγκλητο να θέσει τέρμα στη λειτουργία της TSA, η οποία ήταν υπεύθυνη αφ' ενός για τα ταξίδια μέσα στο χρόνο και αφ' ετέρου για το ότι κανείς δεν θα επιχειρούσε να αλλάξει τη ροή της ιστορίας.



Λίγο προτού τεθεί οριστικά εκτός λειτουργίας η TSA, εντοπίζεται μία χρονική ανωμαλία στη Μεσόγειο στα 1262 π.Χ. Βέβαιος ότι πρόκειται για την Agent 3, πείθεις τον αρχιμηχανικό William Daughton να σε στείλει πίσω. Αυτήν τη φορά σου δίνει την περίφημη Chameleon JumpSuit και η περιπέτεια αρχίζει...

Η ιστορία περιλαμβάνει τρεις μυθικές πόλεις, κοιτίδες μεγάλων πολιτισμών, των οποίων τα ίχνη δεν έχουν βρεθεί ποτέ: την Ατλαντίδα στη Μεσόγειο, την El Dorado στις Ανδεις (μία πόλη γεμάτη χρυσάφι) και τη Shangri-La στα Ιμαλάια (γι' αυτήν ακούω πρώτη φορά). Η φιλολογία για το αληθές ή όχι της ύπαρξής τους δεν έχει σταματημό. Αρκετές από αυτές τις φήμες αναφέρουν ότι οι πολιτισμοί αυτοί ήταν δημιουργήματα εξωγήινων. Ε, λοιπόν, το Legacy of Time υιοθετεί την αντίθετη άποψη, ότι δηλαδή οι τρεις αυτοί πολιτισμοί εξαφανίστηκαν από παρεμβάσεις εξωγήινων!!!

Πράγματι ενδιαφέρουσα σεναριακή πρωτοτυπία, που όμως μένει κάπως μετέωρη λόγω του ότι σε αρκετά σημεία υπάρχουν κάποια κενά λογικής. Οι εξωγήινοι έχουν κρύψει μέσα στους τρεις αυτούς πολιτισμούς από



Εντοπίζοντας τον time code στα Ιμαλάια.

ένα υπερπολύτιμο τετράεδρο. Δύο φυλές εξωγήινων αναζητούν αυτά τα αντικείμενα και καταστρέφουν τις πόλεις χωρίς όμως να τα ανακαλύψουν. Γιατί δεν τα βρήκαν; Επειδή εσύ, ο Gage Blackwood, ακολουθώντας τα ίχνη και τις οδηγίες της Agent 3, η οποία αποκαλύπτεται ότι όχι μόνο δεν είναι τόσο κακιά, αλλά είναι και η βασική καλή της υπόθεσης, βρίσκεις πρώτος τα τετράεδρα αυτά (μοιάζουν σαν μικρές πυραμίδες) και τα μεταφέρεις στο παρόν, δηλαδή στον κανονικό κόσμο της περιπέτειας. Οι δύο αυτές ράτσες προσπαθούν πάση θυσία να τα αποσπάσουν. Από εδώ και πέρα θα αρχίσει μία τελείως απίστευτη ιστορία, όπου εμπλέκονται οι Lama, Genghis Khan κ.ο.κ. Το φινάλε πάντως είναι αρκετά ενδιαφέρον, δεν μπορώ όμως να δώσω περισσότερα στοιχεία.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί την τεχνική που καθιέρωσε το Zork Nemesis, η οποία επιτρέπει περιστροφική κίνηση 360 μοιρών και σχεδόν ολοκληρωτική κίνηση πάνω-κάτω. Τα γραφικά backgrounds είναι σχεδόν εξαιρετικά, οι χώροι πανέμορφοι, τα χρώματα εκπληκτικά, οι χαρακτήρες ενδιαφέροντες (με εξαίρεση τους δύο πρωταγωνιστές που δεν μου άρεσαν), τα δε ειδικά videos καλογυρισμένα. Τα τελευταία διακρίνονται σε δύο είδη: αυτά που έχουν δημιουργηθεί εξ ολοκλήρου με 3D rendered animantion, τα οποία περιλαμβάνουν κυρίως σκηνές από τις τρεις πόλεις όπου διαδραματίζεται η περιπέτεια, και αυτά που περιέχουν τους βιντεοσκοπημένους ηθοποιούς. Γενικά τα γραφικά είναι από τα πιο δυνατά σημεία της περιπέτειας και θα ενθουσιάσουν.

Ο ήχος είναι ικανοποιητικός. Περιέχει αρκετά κομμάτια ambient μουσικής, μερικά δε ηχητικά εφέ, όπως αυτά των βημάτων, είναι εκπληκτικά, ίσως τα καλύτερα που έχω ακούσει ποτέ. Οι ομιλίες είναι εξίσου καλές, ωστόσο δυστυχώς δεν υπάρχει η δυνατότητα να βλέπεις σε κείμενο (text) τους διαλόγους, κάτι που, πιστέψτε με, αποτελεί σημαντικό πρόβλημα ειδικά όσον αφορά στα videos όπου με δυσκολία παρακολουθείς τι λένε.



Οι περίφημοι τοίχοι των Incas έχουν αποδοθεί τέλεια (βάσει της εμπειρίας μου από το ταξίδι στις Ανδεις).

Ο χειρισμός του παιχνιδιού εμφανίζει μερικά βασικά προβλήματα. Καταρχήν, τα γραφικά δεν είναι full screen και καταλαμβάνουν λίγο περισσότερο από το μισό της οθόνης. Στο κάτω τμήμα της οθόνης βρίσκονται, κάτω αριστερά, τα Display panels του inventory, στη μέση αυτό των μορφών που μπορείς να πάρεις και κάτω δεξιά αυτό του Arthur. Κάνοντας κλικ στο καθένα από αυτά είτε θα εμφανίσεις το inventory με όλα τα αντικείμενα που έχεις βρει, είτε θα εμφανίσεις όλες τις μορφές που έχεις "παγιδέψει" με την ειδική στολή σου, είτε θα υποχρεώσεις τον Arthur να επαναλάβει το τελευταίο σχόλιό του. Κάνοντας κλικ ακριβώς στο επάνω οριζόντιο τμήμα της κυρίως οθόνης δράσης εμφανίζεις τις χρονικές περιόδους που μπορείς να επισκεφθείς. Τέλος, πηγαίνοντας τον κέρσορα στο επάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεις την ειδική μπάρα με τα: File, Help και Cinematics. Το πρώτο περιέχει τα Main Menu, Open Game, Save Game, Game Options και το Quit. Από αυτά, το Main Menu σε πηγαίνει στην εισαγωγική οθόνη που περιέχει τα New Game, Load Game, Options, Credits και Quit. Τα Saves υποφέρουν από τη γνωστή αρρώστια των παιχνιδιών που χρησιμοποιούν την τεχνική των Windows saves (δεν μπορείς να τα κρατάς με τη σειρά που εσύ θέλεις και ο μόνος τρόπος για να το πετύχεις είναι μπροστά από το όνομα κάθε save να χρησιμοποιείς την αρίθμηση 01_, 02_ κ.λπ.), αν και αυτήν τη φορά η κατάσταση είναι κάπως καλύτερη, μια και κρατά ένα Thumbnail της το-



Κάνοντας Zoom In για να τον αναλύσεις και να τον καταγράψεις.

ΕΤΑΙΡΙΑ
PRESTO/RED ORB

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, Windows 95, 4x CD-ROM drive, SVGA κάρτα γραφικών High Colour, DirectX 5, Windows 16-bit συμβατή κάρτα ήχου, 70MB στον σκληρό

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Vertigo (Μπόταση 6, τηλ.: 3824536), αντιπρόσωπος δε είναι η CD-Media (Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906).

ποθεσίας που σώζεις. Χρειάζονται μεγάλη προσοχή οι ρυθμίσεις που βρίσκονται στο Game Options καθώς από εδώ καθορίζεις την ποιότητα της εικόνας και των videos, την ποιότητα του ήχου (αν αντέχει η κάρτα σας βάλτε τα 44KHz, 16-bit, stereo), καθώς και το εάν ή όχι θα σε βοηθά ο Arthur και το πόση βοήθεια θα σου δίνει. Ολες οι ρυθμίσεις είναι σημαντικές, επισημαίνω δε ότι θα ενεργοποιηθούν όταν ΕΠΑΝΕΚΚΙΝΗΣΕΙΣ το παιχνίδι...

Το Help περιέχει τα Game Controls και τα Credits. ΜΕΛΕΤΗΣΕ το Game Controls. Θα σε γλιτώσει από αρκετά βάσανα που θα συναντήσεις κατά το χειρισμό του παιχνιδιού. Τέλος, το Cinematics επιτρέπει την επανεξέταση των videos που έχεις ήδη δει.


Λέγοντας τη μυστική φράση, θα μάθεις τα σχέδια των συνωμοτών.

Ο κέρσορας είναι βασικά τέσσερα μικρά arrows. Στην περίπτωση αυτή το μόνο που μπορείς να κάνεις είναι, κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse, να περιστρέφεσαι είτε τριγύρω είτε πάνω-κάτω. Η εμφάνιση ενός μονού βέλους εμπρόσθιας κίνησης σημαίνει ότι κάνοντας ένα απλό κλικ με το mouse θα κινηθείς προς αυτήν την κατεύθυνση. Ενα διπλό βέλος εμπρόσθιας κίνησης σημαίνει ότι, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του mouse, θα προχωρήσεις μέχρι το πρόγραμμα να μη σου επιτρέπει να κινηθείς άλλο προς αυτήν την κατεύθυνση. Οταν ο κέρσορας πάνω σε έναν χαρακτήρα έχει ένα ερωτηματικό μέσα σε έναν κόκκινο κύκλο, τότε μπορείς να τον ακούσεις να μιλά, όταν είναι ένα ανθρωπάκι μέσα σε έναν κόκκινο κύκλο, μπορείς να πάρεις τη μορφή του και όταν είναι ένα κόκκινο πλαίσιο, μπορείς να συζητήσεις με το χαρακτήρα αυτόν. Ο κέρσορας με ένα χέρι που δείχνει αντιστοιχεί στο ACT. Η ανοικτή παλάμη είναι το GRAB. Υπάρχει η λειτουργία του Zoom In/Out όταν εμφανίζεται ένας μεγεθυντικός φακός με το +


Μπαίνοντας στην κεντρική περιοχή της Ατλαντίδας.


Μεσόγειος, μετά την καταστροφή της Ατλαντίδας.


Η Ατλαντίδα πριν από τον καταποντισμό της.


Ανδεις, μετά τον αφανισμό του El Dorado.


Το El Dorado πριν από την καταστροφή του.


Ιμαλάια, μετά την ισοπέδωση της Shangri-La.


Η Shangri-La πριν από την καταστροφή της.

ή το - αντίστοιχα. Τέλος, με το πλήκτρο Escape "υπερπηδάς" κάθε video, ενώ με το πλήκτρο SpaceBar θα μετατοπιστεί αυτόματα η οπτική σου θέα προς το κοντινότερο σημείο στο οποίο μπορείς να κινηθείς...



Παίρνοντας το αντικείμενο της πρώτης αποστολής σου μέσα από τον ιερό ναό της Ατλαντίδας.

Βρήκα πολύ ενοχλητική την κίνηση της περιπέτειας, αφού αναγκάζεσαι να στριφογυρνάς κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του mouse. Ενα μικρό λάθος στο πότε θα κάνεις κλικ ή θα αφήσεις το πλήκτρο του mouse και θα βρεθείς να κινείσαι χωρίς τη θέλησή σου!!! Ειλικρινά ΔΕΝ θυμάμαι πόσες φορές κόντεψα να "σπάσω" το mouse από τα νεύρα μου εξαιτίας αυτής της ιστορίας.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα της περιπέτειας είναι εκπληκτική. Το περιβάλλον τραβά τόσο πολύ το χρήστη, ώστε δεν υπάρχει περίπτωση να μην αγαπήσει το παιχνίδι. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι όταν βρίσκεσαι πάνω σε κάτι που επιπλέει, ταλαντεύεσαι ανάλογα με τον κυματισμό της θάλασσας! Προσδίδει ιδιαίτερη γοητεία στην περιπέτεια το γεγονός ότι επισκέπτεσαι τις ίδιες πόλεις σε διαφορετικές χρονικές περιόδους και, παρά το ότι πρόκειται για τις ίδιες τοποθεσίες, όλα δείχνουν πολύ διαφορετικά λόγω της ειδικής σχεδίασής τους.



Η περιοχή της Μεσογείου αναφέρεται στη Σαντορίνη!

Η δράση της περιπέτειας είναι από τα πιο αδύνατα σημεία της. Γενικά το παιχνίδι είναι εύκολο. Υπολόγισε ότι θα χρειαστείς το ανώτερο περί τις 16-20 ώρες. Κανένα παιχνίδι, όμως, που θέλει να σέβεται το χρήστη δεν πρέπει να διαρκεί λιγότερο από 30 ώρες. Παρ' όλα αυτά είμαι σίγουρος ότι όσο εύκολο και αν σου φανεί, θα το ευχαριστηθείς όσο λίγα. Ισως προβλημάτισε τους κατασκευαστές το γεγονός ότι το Journeyman Project 2 δέχθηκε αρνητικές κριτικές εξαιτίας της δυσκολίας του. Ωστόσο εγώ θεω-



Οι time-zones που επισκέπτεσαι προσπαθώντας να εντοπίσεις την Agent 3.



Ο ήρωάς μας Gage Blackwood.



Ο χειρισμός της περιπέτειας.



Το inventory σου.



Συζητώντας με έναν χαρακτήρα.



Δείγμα των μορφών που μπορείς να παίρνεις.



Φτιάχνοντας το χρυσό φυλαχτό θα περάσεις το φρουρό.

ρώ ότι όσο πιο δύσκολο είναι ένα adventure τόσο το καλύτερο.

Επισκεπτόμενος τις τρεις περιοχές και μάλιστα σε διαφορετικές χρονικές περιόδους, πρέπει να ξέρεις ότι δεν μπορείς να επιδράσεις φορώντας τη χρονοστολή σου. Πρώτο μέλημά σου, λοιπόν, είναι να παίρνεις όσο περισσότερες μορφές ντόπιων μπορείς με τη βοήθεια της ειδικής στολής (όνομα και πράμα η "Chameleon JumpSuit"), μια και χωρίς αυτές δεν μπορείς να κάνεις τίποτα. Σημειωτέον ότι δεν μπορείς να αλλάζεις μορφή όταν σε κοιτά κάποιος...



Στη μυθική Shangri-La.

Η επίλυση των γρίφων απαιτεί το συνεχές ταξίδι από τη μία περιοχή στην άλλη. Προς διευκόλυνσή σου παραθέτω τη λίστα με τα αντικείμενα που παίρνεις καθώς και τις περιοχές όπου τα χρησιμοποιείς:

1. Garden knife από τη Shangri-La/χρησιμοποιείται στο El Dorado
2. Gold leaf από το El Dorado/Χρησιμοποιείται στην Ατλαντίδα
3. Olive oil από την Ατλαντίδα/Χρησιμοποιείται στη Shangri-La
4. Alms bowl από την Ατλαντίδα/Χρησιμοποιείται στη Shangri-La
5. Scarf από την Ατλαντίδα/Χρησιμοποιείται στη Shangri-La
6. Healing water από την Ατλαντίδα/Χρησιμοποιείται στη Shangri-La

Προς το τέλος της περιπέτειας οι γρίφοι γίνονται λίγο πιο δύσκολοι, το δε φινάλε είναι αρκετά προσεγμένο.

Βοηθός σου σε αυτήν την περιπέτεια είναι ο Arthur, μία Τεχνητή Νοημοσύνη, γνωστός και από το δεύτερο της σειράς, ο οποίος θα σου δίνει συνεχώς πολύτιμες πληροφορίες. Ετσι, όταν δεις μία μικρή λάμπα πάνω από το κεφάλι του, κάνοντας κλικ σε αυτήν θα σου δώσει hint για το γρίφο που προσπαθείς να λύσεις. Κάνοντας συνεχώς κλικ στη λάμπα, θα εξακολουθήσει να σου δίνει hints μέχρι να σου πει "χύμα" τι πρέπει να κάνεις, οπότε θα εξαφανιστεί. Οταν δεις ένα μικρό συννεφάκι πάνω από το κεφάλι του και κάνεις κλικ σε αυτό, ο Arthur θα κάνει κάποιο σχόλιο για την κατάσταση στην οποία βρίσκεσαι, είτε ειδικά είτε γενικά. Φυσικά μπορείς να ρυθμίσεις να μη μιλά καθόλου ή να μην κάνεις καθόλου κλικ σε αυτόν.

Σε καθεμία από τις τρεις τοποθεσίες ο Arthur θα σου δώσει τις βασικές ιστορικές απόψεις που υπάρχουν γι' αυτήν. Ετσι, σε ό,τι αφορά την Ατλαντίδα θα αναφερθεί στον μεγάλο σεισμό της Σαντορίνης, την καταστροφή του μινωικού πολιτισμού, στους ανεμόμυλους που υπάρχουν στα Κυκλαδονήσια κ.λπ.



Μπαίνοντας στον ιερό ναό στη Shangri-La.

Ολοκληρώνοντας, παρά τις όποιες αδυναμίες του, το Legacy of Time είναι από τα πιο ευχάριστα adventures που έχω παίξει τον τελευταίο καιρό, μαζί δε με τα Riven, Grand Zork Inquisitor και Monkey Island 3 σας το συστήνω ΑΝΕΠΙΦΥΛΑΚΤΑ.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς μέσα στο σταθμό της TSA. Κάνε κλικ τον κέρσορα πάνω στον William Daughton για να πάρεις τη



Κάνοντας κλικ στη "λάμπα" πάνω από το κεφάλι του Arthur σε βοηθά να λύσεις το τρέχον puzzle.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Η λέξη-κλειδί για το Legacy of Time σίγουρα είναι η "ατμόσφαιρα". Πράγματι πρόκειται για κάτι το μοναδικό, ειδικά αν αρέσκεστε στις περιπέτειες μέσα στο χρόνο. Σίγουρα στον τομέα αυτό έχουμε να κάνουμε με ένα από τα καλύτερα adventures των τελευταίων μηνών. Στενοχωριέμαι μόνο όταν βλέπω παιχνίδια που δεν ενσωματώνουν τίποτα το "σατανικό", για να βρίσκουν δουλειά και οι συνάδελφοι στα τηλεοπτικά κανάλια (ας μην είναι αχάριστοι όμως - κοτζάμ Φωτιές της Κόλασης τους έχουμε αυτόν το μήνα, εξαιρετικά αφιερωμένες).

Βαγγέλης Κράτσας

μορφή του. Οταν σου πει, κάνε κλικ στο πάνω μέρος της κυρίως οθόνης δράσης (ακριβώς στην οριζόντιο που τελειώνουν τα γραφικά) και στη συνέχεια στη χρονοεποχή. Μεταφέρεσαι στη Μεσόγειο και το παιχνίδι αρχίζει. Πρέπει να ολοκληρώσεις 3 mini-Quests, κυρίως για να εξοικειωθείς με το χειρισμό της περιπέτειας, αλλά και για να δεις με ποιον τρόπο και από ποιους καταστράφηκαν αυτοί οι τρεις αρχαίοι πολιτισμοί.

ΑΤΛΑΝΤΙΔΑ: Κάνε στροφή και πήγαινε προς τον ανεμόμυλο. Κάνε κλικ στην biosuit της Agent 3. Βρίσκεις τον Arthur (AI program), ο οποίος θα κάνει download τον εαυτό του στη στολή σου.



Κάνοντας κλικ στο "συννεφάκι" πάνω από το κεφάλι του Arthur σου λέει τις αρχικές σκέψεις του για την κατάσταση που αντιμετωπίζετε.

Προχώρησε ευθεία όσο μπορείς και αφού δεις τον Dr Sinclair μεταμφιεσμένο, κοίτα στο έδαφος και πάρε το σχοινί. Γύρνα στον ανεμόμυλο και μπες μέσα. Κοίταξε πάνω και κάνε κλικ το σχοινί στη σκάλα για να ανεβείς τις σκάλες.

Ανοιξε την καταπακτή, ανέβα και πήγαινε στη σκάλα. Ανέβα στην οροφή του ανεμόμυλου και κοίταξε στ' αριστερά για τον πρώτο από τους 3 time codes. Κάνε Zoom In και θα δεις ένα πολύ εντυπωσιακό video με την καταστροφή της Ατλαντίδας. Βρίσκεσαι μέσα σε μία χρονοδίνη.

Διάλεξε την επόμενη περίοδο και πήγαινε στο El Dorado.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΣΕΝΑΡΙΟ	85

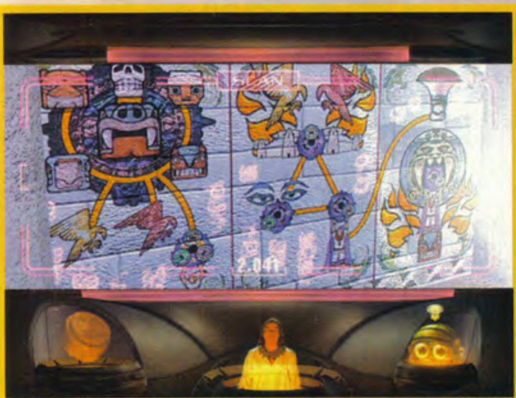
90



Μην το χάσετε, καθώς είναι βέβαιο ότι θα σας προσφέρει εγγυημένη απόλαυση.



Βρίσκοντας το μυστικό πέρασμα που οδηγεί στα υπόγεια του ναού της Ατλαντίδας.



Αναλύοντας τα σχέδια στο ναό του El Dorado.



Τον χρυσό που χρειάζεσαι στην Ατλαντίδα πρέπει να τον αναζητήσεις στο El Dorado.

EL DORADO: Βρίσκεσαι μέσα σε ένα πηγάδι των Incas. (Εντυπωσιάζει το πόσο πιστά έχουν αναπαραστήσει τους τοίχους βάσει της μοναδικής τεχνοτροπίας των Incas). Μετακίνησε την πέτρα από το βυθό (κάτω από το νερό, δίπλα στον τοίχο) και μετά κάνε κλικ στο μοχλό. Ανεβαίνει ψηλά μαζί με το νερό. Βγες έξω, γύρνα πίσω και πάρε το winch handle από το πηγάδι. Προχώρησε στο μονοπάτι και στο σταυροδρόμι στρίψε αριστερά. Ανέβα και από το χάλασμα πάρε το ψάθινο καλάθι. Γύρνα στο σταυροδρόμι και στρίψε πάλι αριστερά. Προχώρησε όσο μπορείς και γύρνα προς το "αερόστατο". Κάνε κλικ το winch handle στον ειδικό αρμό και γύρισέ το. Εν συνεχεία, κάνε κλικ το ψάθινο καλάθι στο "αερόστατο" που έχεις χαμηλώσει. Πάνω αγνόησε τον Arthur και κάνε Zoom In στο "καλώδιο". Κάνε το κανονικά κλικ και χρησιμοποιώντας το ως γάντζο, θα πηδήξεις στο άλλο "αερόστατο". Μέσα σε αυτό κοίταξε χαμηλά και θα δεις τον δεύτερο από τους 3 time codes. Κάνε Zoom In και θα δεις ένα πολύ εντυπωσιακό video με την καταστροφή του El Dorado. Βρίσκεσαι μέσα σε μία χρονοδίνη. Διάλεξε την επόμενη περίοδο και πήγαινε στη Shangri-La.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας... PC

ROLE PLAYING GAME

HELLFIRE

Το Hellfire δεν είναι ένα κλασικό add-on. Χάρη στο πλήθος των προσφερόμενων extras κατορθώνει να υποσκελίζει και αυτό το ίδιο το Diablo σε όλους τους τομείς. Ακούγεται απίστευτο, αλλά είναι πέρα για πέρα αληθινό. Φίλοι του Diablo, μην το χάσετε με τίποτα.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PC master

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr



Η καλύτερη τεχνική για να σκοτώσετε τον Bucher, αν έχετε έναν αδύνατο χαρακτήρα: Κλείνεστε σε ένα σιδερόφραχτο δωμάτιο και αρχίζετε να ρίχνετε με τόξο ή spells.

Στο τεύχος του Δεκεμβρίου ψήφισα ως το καλύτερο RPG της χρονιάς το Diablo. Μερικοί ξαφνιάστηκαν, αλλά αντικειμενικά υπολογίζω όσα παιχνίδια κυκλοφορούν μέσα στο χρόνο με την αυστηρή χρονολογική έννοια (δηλαδή, από Γενάρη έως και Δεκέμβρη). Το Diablo κυκλοφόρησε στις αρχές του περασμένου Γενάρη, αν και τα πρώτα αντίτυπα που βγήκαν αποδείχθηκε ότι είχαν πρόβλημα και έτσι τα "πήραν πίσω". Ο διεθνής Τύπος ψηφίζει τα καλύτερα παιχνίδια μετρώντας ως αρχή της περιόδου όχι το μήνα Γενάρη αλλά τον Φλεβάρη ή πολλές φορές τον Μάρτη.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- **ΚΑΤΩΤΕΡΟ**
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Ετσι αυτό το ψήφισε πέρυσι(!), ενώ για φέτος σχεδόν οι πάντες ψηφίζουν ως καλύτερο το Fallout.

Επειτα από αυτή τη μικρή εισαγωγή, η οποία κρίθηκε αναγκαία λόγω αρκετών e-mails που έλαβα σχετικά, ας περάσουμε στο θέμα μας.

Οταν κυκλοφόρησε η είδηση ότι η Sierra θα κυκλοφορήσει ένα add-on για το Diablo έγινε χαμός. Τα ερωτηματικά ήταν πάρα πολλά. Γιατί η Sierra και όχι η ίδια η Blizzard (όπως γίνεται σε όλες τις αντίστοιχες περιπτώσεις); Θα διαθέτει νέους χαρακτήρες και πόσους; Θα έχει νέα επίπεδα, νέα quests, spells, αντικείμενα κ.λπ.; Η βασική απάντηση στο "γιατί η Sierra;" (η Synergistic Software που το έφτιαξε ουσιαστικά είναι παράρτημα της Sierra) βρίσκεται στο γεγονός ότι τόσο αυτή όσο και η Blizzard ανήκουν ως προς την οικονομική διαχείρισή τους



Το spell Ring Of Fire.



Τα τρία διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας.



Μερικά από τα νέα αντικείμενα που χρησιμοποιείτε ως βοηθητικά "όπλα".



Ολα τα νέα spells Επιπέδου 5 που έχουν οι καινούριοι χαρακτήρες.



Τα χαρακτηριστικά του Barbarian. Μαγεία 0.

(και όχι μόνο) σε μία από τις μεγαλύτερες οικονομικοχρηματιστηριακές εταιρίες της Αμερικής, έναν πραγματικό οικονομικό κολοσσό. Ετσι εξηγείται και το ότι όταν παίρνετε ένα παιχνίδι κάποιας από τις δύο εταιρίες θα βρείτε μέσα και τον κατάλογο της άλλης! Η απόφαση, λοιπόν, είχε τρία σκέλη. Από τη μία έπρεπε να κερδίσουν και άλλα χρήματα από την τρομερή επιτυχία του Diablo -δεν μπορούσε να μείνει έτσι. Σημειωτέον ότι το παιχνίδι έχει πουλήσει περίπου ένα εκατομμύριο αντίτυπα (εκπληκτικό νούμερο που ελάχιστα παιχνίδια έχουν να επιδείξουν). Από την άλλη, θα ήταν χρήσιμο να αφήσουν την Blizzard να συνεχίσει ανενόχλητη τη βασική σχεδίασή της, η οποία για τη χρονιά αυτή περιλαμβάνει τρεις πολύ μεγάλες κυκλοφορίες: το Starcraft, το Warcraft Adventures και το Diablo 2. Τέλος, καλό θα ήταν να είχε και η Sierra κάποιο όφελος από όλη αυτή την ιστορία - έτσι η απόφαση ήταν ουσιαστικά μονόδρομος.

Οι επαφές ανάμεσα στα στελέχη της Synergistic και της Blizzard κράτησαν αρκετά και κατά τη διάρκειά τους διέρρευσαν μερικές σημαντικές πληροφορίες στο Internet. Οι πρώτες από αυτές ήθελαν το Hellfire να έχει -ανάμεσα στα άλλα- δύο νέους χαρακτήρες. Ετσι, λοιπόν, αποτέλεσε έκπληξη το γεγονός ότι τελικά το Hellfire κυκλοφόρησε με ΜΟΝΟ έναν νέο χαρακτήρα, τον Monk. Δεν έχει μαθευτεί ακόμη γιατί έγινε αυτή η επιλογή, αλλά τώρα πια δεν έχει και μεγάλη σημασία.

Σχεδόν ταυτόχρονα με την κυκλοφορία του Hellfire "έσκασε" το μαντάτο: Με τη βοήθεια ενός ειδικού αρχείου μπορεί να εμφανιστεί ακόμη ένας, κρυφός χαρακτήρας, ο Bard. Οταν δε η Sierra κυκλοφόρησε το πρώτο patch για το παιχνίδι, έγινε αμέσως γνωστό ότι το συγκεκριμένο patch, εκτός από τα διάφορα bugs που διόρθωνε, επιπλέον επέτρεπε την εμφάνιση ενός τρίτου χαρακτήρα, του Barbarian (χωρίς το patch δεν εμφανίζεται!!!).

ΕΤΑΙΡΙΑ
SYNERGISTIC SOFTWARE/SIERRA
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 60MHz, 16MB RAM, Windows 95, 2x CD-ROM drive, SVGA κάρτα γραφικών, DirectX 3 και άνω, Windows συμβατή κάρτα ήχου με DAC, το CD του Diablo, 150MB στο σκληρό
ΔΙΑΘΕΣΗ
Plotline, Σολωμού 28, τηλ.: 3834735

Καταλαβαίνετε, φυσικά, ότι όλα αυτά "διέρρευσαν" από τους ίδιους τους προγραμματιστές του Hellfire, οι οποίοι έτσι βρήκαν τον τρόπο να "παρακάμψουν" την αρχική δεσμευτική συμφωνία για μόνο έναν χαρακτήρα.

Σε αυτές τις σελίδες και σε ειδικά box-άκια θα βρείτε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για το πώς να εμφανίσετε τους δύο extra χαρακτήρες και όχι μόνο. Το τελευταίο το τονίζω, γιατί τελικά το Hellfire δίνει συνολικά επιπλέον τα εξής: τρεις νέους χαρακτήρες, (δηλαδή όσους και το κανονικό Diablo!!!), multiplayer παιχνίδι για τους χαρακτήρες αυτούς, οκτώ νέα dungeons, δύο νέα, επίσης κρυφά quests, πληθώρα νέων αντικειμένων, όπλων και spells, τρία διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας. Τέλος, κάνει όλα τα τέρατα

ΣΤΟ CD ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Στο CD του περιοδικού, συγκεκριμένα στο directory "Hellfire", θα βρείτε saves και για τους έξι χαρακτήρες του παιχνιδιού. Τα saves των χαρακτήρων Warrior (single_4.hsv), Rogue (single_5.hsv) και Sorcerer (single_3.hsv), που βρίσκονται μέσα στα αντίστοιχα directories, είναι όλα στην αρχή του παιχνιδιού, στην πόλη, αλλά έχουν ΟΛΑ τα χαρακτηριστικά τους ΗΔΗ στο maximum, ενώ βρίσκονται στο 30 Level Εμπειρίας. Είναι οι χαρακτήρες μου, όπως τους μετέφερα από το Diablo.

Για καθέναν από τους χαρακτήρες Barbarian (single_2.hsv), Bard (single_1.hsv) και Monk (single_0.hsv) υπάρχουν τρία ξεχωριστά saves μέσα στα αντίστοιχα directories. Αυτά αναφέρονται στην αρχή του παιχνιδιού, όταν οι χαρακτήρες πρόκειται να ξεκινήσουν την εξερεύνηση των Nest Levels και των Crypt Levels. Η αρίθμηση αυτή (_0, _1 κ.λπ.) έγινε για να μπορείτε να έχετε όλα τα saves ταυτόχρονα μέσα στο directory του παιχνιδιού, χωρίς να εμποδίζουν το ένα το άλλο. Ετσι, εσείς δεν έχετε παρά να αντιγράψετε (copy) τους χαρακτήρες και τις θέσεις που σας ενδιαφέρουν μέσα στο κεντρικό directory του Hellfire και να απολαύσετε το παιχνίδι σας...

Επίσης, μέσα στο directory του Hellfire στο CD που συνοδεύει το περιοδικό θα βρείτε ένα .avi αρχείο που δείχνει λίγη από τη δράση του Monk, καθώς και τέσσερα ειδικά saves που δίνει η Sierra μέσα από το site της στο Internet. Το single_x.txt που υπάρχει μαζί με τα αρχεία περιγράφει τι κάνει καθένα από αυτά.

(ειδικά τον Diablo) πολύ δυσκολότερα, δίνοντας έτσι νέα διάσταση στο παιχνίδι.

Ειλικρινά, δεν ξέρω άλλο add-on που, συνολικά, να κατορθώνει να ξεπερνά το κανονικό παιχνίδι όπως ακριβώς κάνει το Hellfire σε σχέση με το Diablo.

Από τους τρεις νέους χαρακτήρες, φυσικά μόνο ο Monk είναι σχεδιασμένος ΟΛΟΚΛΗΡΩΤΙΚΑ από την αρχή. Εννοώ ότι εκτός από τα χαρακτηριστικά του έχουν σχεδιαστεί από την αρχή και τα διάφορα 3D models και animations του χαρακτήρα, ανάλογα με το τι φορά, τι όπλο κρατά ή ποιους εχθρούς αντιμετωπίζει. Οι άλλοι δύο χαρακτήρες λειτουργούν κανονικά με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους, αλλά για αυτούς δεν ήταν δυνατό να γίνει ειδική επεξεργασία γραφικών. Ετσι, απλώς δανείζονται τις γραφικές εμφανίσεις του Rogue και του Warrior.

Σημειώνουμε εδώ μόνο ένα μικρό "παράδοξο": Για να παίξετε το Hellfire εγκαθιστάτε αρχικά το Diablo. Κατόπιν, χωρίς να τρέξετε καθόλου το Diablo, εγκαθιστάτε το Hellfire. Στο σημείο αυτό βάζετε στην άκρη το CD του Hellfire, αφού δεν θα το ξαναχρειαστείτε καθόλου. Τοποθετείτε πάλι μέσα στο CD-ROM το CD του Diablo, τρέχοντάς το αυτή τη φορά μέσα από το Hellfire (Start/Programs/Sierra/Hellfire) και ΟΧΙ μέσα



Οι συνολικά έξι χαρακτήρες που μπορείτε να έχετε στο παιχνίδι.



Το κρυφό quest The Jersey's Jersey.



Κάνοντας κλικ στο έδαφος, το Rune Tomb θα ανοίξει τα τέσσερα extra dungeons με το όνομα Nest.



Το κρυφό quest The Little Girl.



Ολοκληρώνοντας το quest The Little Girl.



Ο δυσκολότερος αντίπαλός σας στα επίπεδα Nest. Σκοτώνοντάς τον θα πάρετε έναν ειδικό χάρτη.



Αυτός ο ειδικός χάρτης δείχνει ακριβώς πού πρέπει να τον ενεργοποιήσετε.



Κάνοντας κλικ τον Cathedral Map στον τάφο, θα ανοίξετε τα extra dungeons με το όνομα Crypt.



Ο δυσκολότερος αντίπαλός σας στα επίπεδα Crypt. Αν όμως φοράτε την ειδική πανοπλία που σας προσφέρει ο Βοσκός (αγελάδα) η οποία σας δίνει Armor 150, θα τον νικήσετε εύκολα.

από το Diablo!!! Ας δούμε, όμως, τους χαρακτήρες ξεχωριστά.

MONK

Ξεκινά έχοντας Strength 25, Magic 15, Dexterity 25 και Vitality 20.

Ως γνήσιος καλόγερος είναι πάρα πολύ δυνατός στο να πολεμά με τα χέρια ή τα πόδια του, ενώ φυσικά το καλύτερο όπλο του είναι τα διάφορα staffs. Μην ξεγελαστείτε και του δώσετε να κρατά άλλα όπλα (π.χ. σπαθιά). Μόνο κακό μπορείτε να του κάνετε, αφού έτσι θα "ρίξετε" όλα τα σχετικά χαρακτηριστικά του (Armor Class, Hit και Damage).

Προσοχή στο εξής σημείο: Αν δεν έχετε κάποιο staff, καλύτερα να τον αφήσετε να πολεμά με τα χέρια και τα πόδια παρά με σπαθί. Η χρήση της μαγείας δεν του είναι απαραίτητη, αλλά οπωσδήποτε μπορεί να λειτουργήσει βοηθητικά σε αρκετές περιπτώσεις. Τέλος, σημειώστε ότι η γραφική επεξεργασία του χαρακτήρα είναι πάρα πολύ καλή.

Ο Monk έχει ως ξεχωριστό skill το Search. Τίποτε το ιδιαίτερο, αφού αυτό που κάνει είναι "highlight" όλα τα αντικείμενα που είναι στο έδαφος, δηλαδή όπως όταν μεταφέρετε τον κέρσορα σε ένα από αυτά και το εντοπίζετε προτού το πάρετε. Εντάξει, ίσως φανεί χρήσιμο σε μερικές περιπτώσεις, αλλά θα μπορούσαν να του είχαν δώσει κάτι περισσότερο ξεχωριστό και λειτουργικό.



Τώρα πια το να σκοτώσετε τον Diablo είναι πολύ πιο δύσκολο. Βάλτε πλάτη σε τοίχο για να μη σας "κλωτσούν" πίσω τα spells του και θα τον νικήσετε.



Ο extra χαρακτήρας Bard με όλα τα χαρακτηριστικά του στο maximum.



Ο Bard μπορεί να κρατά δύο σπαθιά ταυτόχρονα. Εδώ προσέξτε το σπαθί King's Sword of Stars, το δυνατότερο όπλο σε όλο το παιχνίδι.



Ο extra χαρακτήρας Barbarian μπορεί να κρατά ένα σπαθί των δύο χεριών και μία ασπίδα ταυτόχρονα.



Θα χορτάσετε καινούρια spells. Εδώ ένα δείγμα από τα spells του παιχνιδιού.



Αυτό είναι το αποκαλούμενο "Ambush"!



Bug!!! Bug!!! Bug!!! Και όμως, κανονικά αυτό είναι το Undead Crown.



Ο Barbarian σε δράση.



Ο Monk σε δράση.

HELLFIRE



Από τους νέους εχθρούς που σας κάνουν πάρα πολύ μεγάλη ζημιά.



Οι νέοι εχθροί Devil Kin Brutes.



Οι νέοι εχθροί Felltwins.



Τα επίπεδα Nest θυμίζουν Alien και Ginger...

ΚΡΥΦΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Για να εμφανίσετε τους επιπλέον δύο κρυφούς χαρακτήρες του παιχνιδιού, πρέπει να κάνετε τα εξής:

1. Κατεβάστε από την Adventure Magic, από τα patches (http://www.compulink.gr/games/patches), το patch/update του Hellfire (Beta 3). Το αρχείο αυτό υπάρχει και μέσα στα patches στο CD που συνοδεύει το παρόν τεύχος. Τρέξτε το, για να κάνει Update το πρόγραμμα.
2. Με έναν text editor δημιουργήστε ένα αρχείο που θα ονομάσετε command.txt. Μέσα σε αυτό βάλτε τα εξής: multitest cowquest theoquest bardtest barbariantest. Τώρα βάλτε το αρχείο μέσα στο κεντρικό directory του Hellfire. Οταν ξεκινήσετε το παιχνίδι θα έχετε τους επιπλέον χαρακτήρες Bard και Barbarian.
   Ενα τέτοιο command.txt αρχείο θα βρείτε μέσα στο directory του Hellfire στο CD που συνοδεύει το περιοδικό.

BARD

Ξεκινά έχοντας Strength 20, Magic 20, Dexterity 25 και Vitality 20.

Παρ' ότι έπαιξα και τελείωσα το Hellfire με όλους τους χαρακτήρες, εξαιτίας της έλλειψης χρόνου κατόρθωσα να ανεβάσω στο maximum μόνο τα χαρακτηριστικά του Bard. Σημειώστε, λοιπόν, ότι τα ανώτατα χαρακτηριστικά του είναι: Strength 120, Magic 120, Dexterity 120 και Vitality 100.

Πρόκειται για ένα σημαντικό στοιχείο, γιατί έτσι μπορείτε να υπολογίσετε πόσα Vitality points πρέπει να του βάλετε ώστε να πετύχετε το maximum. Από ένα επίπεδο και μετά μπορείτε να αγοράζετε από τον Healer φίλτρα που ανεβάζουν τα Strength, Magic και Dexterity για πέντε χιλιάδες coins, ενώ αντίστοιχα φίλτρα για το Vitality δεν πωλούνται. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα οι συγκεκριμένοι πόντοι να πρέπει να καλυφθούν από τα πέντε points που παίρνετε για κάθε Level Experience που κερδίζετε.

Ο Bard έχει την ιδιομορφία να πολεμά κρατώντας δύο σπαθιά (όμως όχι από αυτά που απαιτούν δύο χέρια το καθένα). Το γεγονός αυτό τον καθιστά λίγο ευάλωτο στην άμυνα, αλλά από την άλλη του επιτρέπει να είναι ο πιο επιθετικός χαρακτήρας. Οταν βρείτε και του δώσετε δυο καλά σπαθιά, τότε μπορεί να μετατραπεί σε πραγματική killer machine, με μοναδικό ευάλωτο σημείο όσα χτυπήματα δέχεται κυρίως από τα spells των διάφορων εχθρών του. Τυχαία(;) μόνο με αυτόν τον χαρακτήρα βρήκα το δυνατότερο σπαθί που έχω συναντήσει σε ολόκληρο το Diablo, το περίφημο King Sword of the Stars, που τον κάνει σχεδόν ανίκητο. Με το συγκεκριμένο σπαθί νίκησα σχετικά εύκολα τον ίδιο τον Diablo.

Ο Bard έχει ως ξεχωριστό skill το χρησιμότερο για όλους τους χαρακτήρες, το Identify. Αληθινός θησαυρός, αφού εντελώς ανέξοδα αλλά και άμεσα μπορείτε να βλέπετε τις ειδικές δυνατότητες των "extra" όπλων. Ετσι δεν είστε υποχρεωμένοι να πηγαίνετε συνεχώς στον Cain the Elder στο σιντριβάνι της πόλης και να του "σκάτε" εκατό coins κάθε φορά που θέλετε να αναγνωρίσετε κάποιο ειδικό όπλο.

BARBARIAN

Ξεκινά έχοντας Strength 40, Magic 0, Dexterity 20 και Vitality 25.

Οσο έπαιξα, μόνο το Dexterity του κατόρθωσα να φθάσω στο maximum, το οποίο είναι το 50.

Ο Barbarian έχει δύο ειδικά χαρακτηριστικά. Πρώτον, δεν έχει καθόλου μαγεία. Αυτό δεν είναι κάτι το τρομερό, απλώς εμένα μου έτυχε (γνωστός γκαντέμης) με τον Barbarian να βρω τόσα spell books όσα δεν έχω βρει με όλους τους άλλους χαρακτήρες μαζί. Λέτε και το πρόγραμμα με "δούλευε", ξέροντας ότι δεν μπορώ να τα αξιοποιήσω. Φυσικά, με διάφορα "ειδικά"

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	85
ΑΝΤΟΧΗ	95

92



Ισως το πρώτο add-on που υποσκελίζει το ίδιο το original game.



Οι νέοι εχθροί GraveDiggers.



Οι νέοι εχθροί Satyr Lords.



Αν ο χαρακτήρας σας είναι δυνατός, ένα χτύπημα και πάει ο Bucher... Undead Crown!!!

όπλα μπορείτε να ανεβάσετε λίγο τη μαγεία του, αλλά ουσιαστικά ποτέ σε σημείο τέτοιο που να μπορεί να τη χρησιμοποιεί. Δεύτερον, μπορεί να κρατά στο ένα χέρι ένα two-handed sword, όταν όλοι οι άλλοι θέλουν δύο χέρια για να το κρατήσουν. Ετσι, το άλλο μένει ελεύθερο για να κρατά ασπίδα, δίνοντάς του με αυτό τον τρόπο extra προστασία. Προσοχή,



Ετσι είναι κανονικά ο αγρότης, αν δεν ενεργοποιήσετε τα κρυφά quests.

όμως! Μπορεί να κρατά ταυτόχρονα ένα σπαθί δύο χεριών και μία ασπίδα, αλλά όχι ένα τσεκούρι δύο χεριών και μία ασπίδα. Γενικά, ως βάρβαρος είναι δυνατότερος με τα σπαθιά, αν και προσωπικά βρήκα ένα two-handed axe με το οποίο τσάκιζε οτιδήποτε έβρισκε μπροστά του.

Ο Barbarian έχει ως ξεχωριστό skill το Rage. Αυτό δημιουργεί μία ενδιαφέρουσα αλλαγή στο χαρακτήρα. Κάνοντάς το αγριεύει πάρα πολύ και προσωρινά όλα τα χαρακτηριστικά του ανεβαίνουν εντυπωσιακά. Επειτα από λίγο και αφού ακουστεί ένα λαχάνιασμα όλα τα χαρακτηριστικά του πέφτουν πολύ κάτω από το κανονικό επίπεδό τους κι έτσι γίνεται εξαιρετικά ανίσχυρος. Κατόπιν, και ακούγοντας ακόμη ένα λαχάνιασμα, τα μόνιμα χαρακτηριστικά του επανέρχονται στο κανονικό επίπεδό τους, αλλά η ενέργειά του (Life) μειώνεται περίπου κατά 2/5. Φυσικά, αυτή αναπληρώνεται με τα διάφορα healing potions. Το συγκεκριμένο skill είναι εξαιρετικά χρήσιμο για μερικές ειδικές καταστάσεις ανάγκης.

NEA SPELLS

Σε όλους τους χαρακτήρες προστίθεται ένα πέμπτο επίπεδο μαγείας. Αυτό περιέχει ορισμένα εντυπωσιακά μεν αλλά παράλληλα όχι τόσο απαραίτητα spells. Τα spells αυτά είναι τα εξής: Lighting Wall, Immolation, Warp, Berserk, Ring of Fire και Search. Ταυτόχρονα αποκτάτε το Nova spell του τέταρτου επιπέδου, το οποίο στο Diablo δεν δινόταν στο Single Player mode.

ΑΛΛΑ EXTRAS

Στο παιχνίδι έχουν προστεθεί αρκετά νέα αντικείμενα που χρησιμεύουν είτε για να κάνουν ζημιά στους αντιπάλους σας είτε για να βελτιώνετε όσα όπλα ήδη κρατάτε. Με κατάλληλα "λάδια" μπορείτε να ανεβάζετε τα hit points των όπλων σας, να βελτιώνεται το armor του οπλισμού σας ή να τον ανανεώνεται όταν τα όπλα αρχίσουν να χαλούν από την πολλή χρήση (δηλαδή, ό,τι έκανε μέχρι τώρα ο σιδεράς, αλλά αυτόν τον πληρώνατε).

Ολα τα τέρατα έχουν γίνει δυσκολότερα. Το να σκοτώσετε τους ειδικούς εχθρούς του παιχνιδιού (π.χ. τον Diablo) απαιτεί μεγαλύτερη προσπάθεια από όση προηγουμένως. Και φυσικά δεν αναφερόμαστε στα τρία extra επίπεδα δυσκολίας των μαχών που περιέχει. Βέβαια, αξίζει να παίξετε το Hellfire και με τους κλασικούς χαρακτήρες του Diablo, αφού τα extra dungeons είναι σπουδαία.

Τα οκτώ νέα levels χωρίζονται ανά τέσσερα σε δύο διαφορετικά dungeons, τα Nests και τα Crypts. Ειδικά το πρώτο είναι πολύ εντυπωσιακό, καθώς θυμίζει τον κόσμο του Alien. Τα νέα τέρατα που περιέχονται είναι ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ δυνατά και απαιτούν ιδιαίτερη προσοχή. Να θυμάστε ότι σε αυτά μπορείτε να πάτε ΜΟΝΟΝ αν έχετε φθάσει στο 15 Level Experience.

Τέλος, σημειώστε ότι ολοκληρώνοντας το κρυφό quest του ανθρώπου-αγελάδα αποκτάτε μια τρομερή πανοπλία, την Bovine Plate, η οποία ρίχνει πάρα πολύ τη μαγεία αλλά σας δίνει Armor Class +150!!! Για όλους τους χαρακτήρες εκτός του μάγου είναι η ιδανικότερη πανοπλία.

PC



Ενα από τα καινούρια spellbooks που βρίσκετε.

ADVENTURE

Pilgrim

Faith as a weapon

Η Infogrames καταλέγεται μεταξύ των αγαπημένων μου εταιριών - κατά τη γνώμη μου τα Alone in the Dark (σήμα κατατεθέν της εταιρίας) αποτελούν μία από τις καλύτερες περιπέτειες όλων των εποχών. Υιοθετώντας το στιλ κινηματογραφικής λήψης (πολλαπλές οπτικές γωνίες), εισήγαγε σημαντικές αλλαγές στον παραδοσιακό τρόπο "παρουσίασης" των δρώμενων στα adventure games. Ετσι, με μεγάλη χαρά έλαβα το πακέτο και το εγκατέστησα στον υπολογιστή μου, βέβαιος ότι μπροστά μου ορθωνόταν ένα "διαμάντι". Βλέπετε, το γεγονός ότι ο Moebius ήταν υπεύθυνος για τη γενική σχεδίαση και την επιμέλεια των χαρακτήρων μού αρκούσε για να πιστέψω ότι κρατούσα στα χέρια μου ένα μικρό "θαύμα". Γρήγορα, όμως, προσγειώθηκα στην πραγματικότητα. Αλλωστε, θαύματα στην εποχή μας - ευτυχώς ή δυστυχώς - ΔΕΝ γίνονται πια...

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

Διανύουμε το έτος 1208 μ.Χ. Η περιπέτειά μας εξελίσσεται στην ευρύτερη περιοχή του Canterbury, στη Νότια Γαλλία. Ο κόσμος των σταυροφόρων, της ίντριγκας και της δίψας για δύναμη είναι παρών... Ενα αποστάτης σταυροφόρος, ονόματι Marc, έχει στα χέρια του ένα πανάρχαιο χειρόγραφο που ανήκε στους Κόπτες, το οποίο σύμφωνα με τους θρύλους είναι το χαμένο Ευαγγέλιο του Αγίου Ιωάννη. Καθώς διασχίζει την εξεγερμένη περιοχή του Languedoc, πέφτει σε μία ενέδρα. Βαριά τραυματισμένος (σχεδόν ετοιμοθάνατος), κατορθώνει να φθάσει σε μία μικρή κωμόπολη. Εκεί παραδίδει το περίφημο χειρόγραφο στον Adalard de Lancrois, αρχηγό μίας μυστικής αδελφότητας με το όνομα "Η Παράδοση" (The Tradition).



Δεν περνά, όμως, πολύς καιρός και ο Adalard αρρωσταίνει βαριά. Καταλαβαίνοντας ότι θα πεθάνει, καλεί κοντά του τον νεαρότερο γιο του, Simon, και του ζητά να μεταφέρει το περίφημο χειρόγραφο στον παλιό του φίλο Petrus, ο οποίος ζει στην Toulouse.

Εν τω μεταξύ, ο πάπας, ο "αθώος", ο 3ος στέλνει τον φοβερό ανακριτή Diego d'Osma προς αναζήτηση των



Είναι απαραίτητο να καταγράψεις το ποντίκι στη λίστα των αντικειμένων για τα οποία ρωτάς.

ΕΤΑΙΡΙΑ
INFOGRAMES
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 75MHz, 8MB RAM, Windows 3.1/95, 4x CD-ROM drive, SVGA κάρτα γραφικών (640x480 με 65.000 χρώματα), Windows συμβατή κάρτα ήχου, 90MB στο σκληρό
ΔΙΑΘΕΣΗ
Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000.

ιχνών του πολύτιμου χειρογράφου, με απώτερο σκοπό να το αποσπάσει από τα χέρια των "αιρετικών".

Ο Simon βρίσκεται, εν αγνοία του, μέσα στη δίνη μίας τρομερής ίντριγκας. Σύντομα θα ανακαλύψει ότι η μυστική αδελφότητα, στην οποία ανήκε ο πατέρας του, κρύβει πολλά μυστικά.

Αυτό που ξεκίνησε σαν μία απλή αποστολή σύντομα θα αποδειχθεί αληθινή κόλαση...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά είναι αναμφίβολα το πιο δυνατό σημείο της παρουσιαζόμενης περιπέτειας. Σε εμένα θυμίζουν πολύ έντονα τα υπέροχα γραφικά του Dark Eye, τα οποία θεωρώ ότι καταλέγονται μεταξύ των καλύτερων αυτού του είδους όλων των εποχών. Οι background τοποθεσίες, όντας άκρως εντυπωσιακές, είναι βέβαιο ότι θα κερδίσουν κάθε χρήστη.

Η μουσική της περιπέτειας είναι το "κάτι άλλο", αλλά αυτό ισχύει για σύντομο χρονικό διάστημα. Περιλαμβάνονται αρκετά -απολαυστικά- κομμάτια της εποχής του Μεσαίωνα, τα οποία, όμως, από ένα σημείο και μετά αρχίζουν να γίνονται κάπως μονότονα. Επιπροσθέτως, περιλαμβάνονται πάρα πολλοί διάλογοι, οι περισσότεροι εκ των οποίων -ευτυχώς- καταγράφονται με τη μορφή κειμένου επί της οθόνης. Πάντως, δεν μπορώ να πω ότι μου άρεσε ιδιαίτερα το speech του παιχνιδιού.

Ο χειρισμός του είναι πρωτότυπος. Το μόνο απαιτούμενο είναι η σχετική εξοικείωση. Η κυρίως οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 4/7 της συνολικής οθόνης. Η παρακολούθηση των δρώμενων γίνεται μέσα από τα μάτια του ήρωα. Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται οι επιλογές MENU, HINTS, SPEECH και ENCYCLOPAEDIA. Κάνοντας κλικ στην πρώτη περνάς στο menu panel, όπου εμφανίζονται τα Start New Game, Load, Save, Quit και Preferences. Κάνοντας κλικ στη δεύτερη επιλογή, παίρνεις κάποια γενικά hints για τη θέση στην οποία βρίσκεσαι. Με κλικ στην τρίτη


Αφού πάρεις το scroll Salome, κάνε πρώτα κλικ σε αυτό και μετά στο μικρό τετράγωνο κενό δίπλα στα δύο βιβλία κάτω δεξιά όπως κοιτάζεις. Ετσι ανοίγεις το μυστικό πέρασμα.

βλέπεις/ακούς όλους τους διαλόγους που έχεις κάνει σε κάποιο συγκεκριμένο μέρος (μόλις φύγεις από αυτό το μέρος και βρεθείς κάπου αλλού, οι συγκεκριμένες ομιλίες σβήνονται). Τέλος, η τελευταία επιλογή εμφανίζει on-screen όλες τις καταγεγραμμένες ιστορικές πληροφορίες που αφορούν στη συγκεκριμένη χρονική περίοδο.

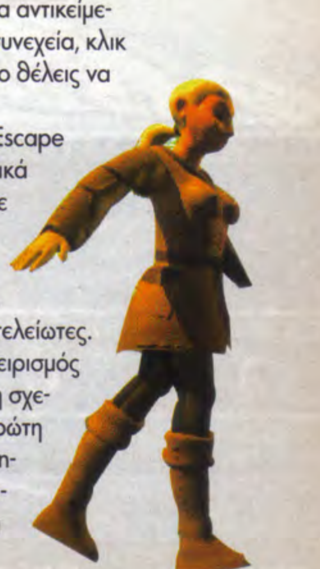
Ακριβώς από κάτω υπάρχουν τρεις ξεχωριστές ζώνες προορισμένες για την εμφάνιση αντικειμένων ή και προσώπων. Οπως κοιτάζεις από τα αριστερά προς τα δεξιά, αυτές είναι οι Bag, People και Items. Η πρώτη είναι το inventory σου. Στη δεύτερη καταγράφονται όλοι οι χαρακτήρες που συναντάς, εφόσον κάνεις τουλάχιστον μία φορά κλικ επάνω τους, ενώ στην τρίτη περιλαμβάνονται όλα τα αντικείμενα τα οποία βλέπεις στο παιχνίδι και δεν παίρνεις.

Ας σημειωθεί ότι, παίρνοντας ένα αντικείμενο, στο πλαίσιο όπου αναγράφεται η φράση "key words", στο


Παίρνοντας το σημειωματάριο.

κάτω δεξιά μέρος της οθόνης, εμφανίζεται το όνομα του εκάστοτε αντικειμένου. Κάνοντας εν συνεχεία κλικ στο όνομα που έχει εμφανιστεί εκεί, βλέπεις αμέσως τι περιέχουν οι on-screen πληροφορίες του παιχνιδιού για το συγκεκριμένο θέμα.

Η κίνησή σου πραγματοποιείται ανάλογα με την κατεύθυνση του βέλους κίνησης, στο οποίο μετατρέπεται ο κέρσορας του mouse. Οταν αυτός καταλάβει "κάτι" επάνω στην οθόνη, αλλάζει αυτόματα σχήμα σε ένα μικρό τετράγωνο. Κάνοντας απλώς ένα κλικ στο σημείο αυτό, Ο,ΤΙ ΕΧΕΙ ΟΡΙΣΘΕΙ ΝΑ ΓΙΝΕΙ, ΘΑ ΓΙΝΕΙ - είτε πρόκειται να μιλήσεις είτε να πάρεις ή να δεις ένα αντικείμενο. Προκειμένου να μιλήσεις για κάτι σε έναν χαρακτήρα, ανάλογα με την περίπτωση, κάνεις τα εξής: Καταρχήν, κλικ στο αντικείμενο που κουβαλάς και για το οποίο θέλεις να ρωτήσεις (το ίδιο ισχύει για το πρόσωπο αναφορικά με το οποίο θέλεις να ρωτήσεις ή για ένα αντικείμενο που έχεις δει) και, εν συνεχεία, κλικ πάνω σε αυτόν στον οποίο θέλεις να μιλήσεις.



Πατώντας το πλήκτρο Escape κάνεις bypass όλα τα ειδικά videos ή τις συζητήσεις με τους διάφορους χαρακτήρες - πολύ χρήσιμη λειτουργία, μια και ειδικά οι τελευταίες μοιάζουν ατελείωτες.

Σε γενικές γραμμές ο χειρισμός της περιπέτειας απαιτεί τη σχετική εξοικείωση, καθώς πρώτη φορά συναντάται τέτοιο interface. Ωστόσο, δεν αναμένεται να προβληματίσει ιδιαίτερα το χρήστη.



Επειδή δεν μπορείς να κουβαλάς και τα δύο βάρη, άφησέ τα στο έδαφος μπροστά σου.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	65
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80

70



Αλλο ένα adventure - από τη Γαλλία αυτή τη φορά - βασιζόμενο στην ιστορία των λεγόμενων Knight Templars. Οι μεσαιωνικοί θρύλοι της Ευρώπης τελευταία γνωρίζουν μεγάλη ζήτηση. Αν και σχεδιασμένο από τον περίφημο Moebius, δεν αποτελεί τίποτα το ιδιαίτερο.

Ξεχωριστή αναφορά πρέπει να γίνει στο πολύ προσεγμένο βιβλιαράκι που συνοδεύει την περιπέτεια. Πρόκειται για ένα από τα πιο καλαίσθητα που έχω δει έως τώρα. Ας σημειωθεί ότι το manual του παιχνιδιού είναι ξεχωριστό και ότι βρίσκεται στο εμπρός μέρος της θήκης των CDs.

Τέλος, δεν μπορώ παρά να τονίσω ότι έπειτα από πολύ καιρό βλέπω ένα adventure που δεν χρησιμοποιεί καθόλου τα DirectX, ενώ παράλληλα τρέχει και στα Windows 3.11. (Για να προλάβω τις αντιδράσεις σας αναφέρω ότι, σύμφωνα με υπολογισμούς, το 30-40% των υπολογιστών παγκοσμίως εξακολουθούν να τρέχουν με τα 3.11!!!)



Βάζοντας το cask στη βάρκα, με την μπογιά "σημειώνεις" το πόσο βουλιάζει. Κατόπιν βάζεις τα βάρη, μέχρι να φθάσεις στο κατάλληλο σημείο.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

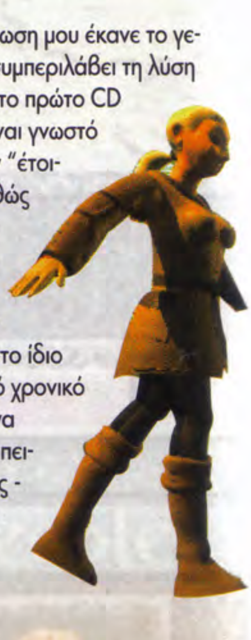
Η ατμόσφαιρα της περιπέτειας δεν κατορθώνει να λειτουργήσει πειστικά. Δεν έχω, βέβαια, συνειδητοποιήσει ακόμη πλήρως τι δεν μου πάει καλά. Γεγονός, πάντως, είναι ότι πολλά φαίνεται να είναι ασύνδετα μέσα στην περιπέτεια. Τα μόνα στοιχεία που συμβάλλουν στη δημιουργία ατμόσφαιρας είναι η μουσική (κι αυτή ως ένα σημείο) και, φυσικά, τα εντυπωσιακά γραφικά των χαρακτήρων που συναντάς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Η δράση αποτελεί το πιο αδύνατο σημείο της περιπέτειας. Δεν αναφέρομαι, φυσικά, μόνο στη σχεδίασή της. Ακριβέστερα, δεν είναι βασισμένη στην εξέλιξη της ιστορίας, δίνοντας έτσι διαρκώς την εντύπωση ότι έχεις να κάνεις με μικρά αυτόνομα adventures. Την κακή εικόνα που σχηματίζεται εξαιτίας της προβληματικής σχεδίασης της δράσης της περιπέτειας έρχεται να συμπληρώσει το γεγονός ότι πάρα πολλοί γρίφοι είναι, στην καλύτερη περίπτωση, ασύνδετοι με το υπόλοιπο μέρος. Ειδικότερα, ξοδεύεις το μεγαλύτερο μέρος της ενέργειάς σου στο να καταλάβεις τι πρέπει να κάνεις και γιατί, αφού κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού συμβαίνουν τρελά πράγματα.

Το σπίτι του πατέρα σου, η γέφυρα, η είσοδος στην Toulouse, η αγορά της Toulouse (από τα μεγαλύτερα μέρη της περιπέτειας αλλά και από τα πιο εκνευριστικά τμήματα της δράσης της), το Αβαείο του Αγίου Sernin, οι φυλακές του Αγίου Sernin, η τελετή, ο λόφος της Ibanetta, το Roncevaux, η γέφυρα και η κωμόπολη, η εγκαταλελειμμένη εκκλησία, το οχυρό και, τέλος, το σπίτι του Belistate (ίσως το μεγαλύτερο τμήμα δράσης) αποτελούν τις τοποθεσίες που θα επισκεφθείς στο πλαίσιο αυτής της περιπέτειας.

Από πλευράς διάρκειας δράσης δεν πρέπει να έχει κανείς παράπονο, μια και είναι όντως μεγάλη. Το φινάλε είναι, δυστυχώς, από τα πιο απογοητευτικά σημεία όλου του παιχνιδιού. Εκεί, ενώπιον τριών δικαστών, πρέπει να δώσεις μία σειρά σωστών απαντήσεων. Αυτές είναι οι εξής: Cathars, Innocent III, King Philippe, Pierre de Caseinau, Diego d'Osma, Innocent III, Abbot Arnault, Marc, Manuscript, Consolamentum, Perfects, Paraclete, Roland, Charlemagne, Quest, Simon, anuscript, Apocalypse, Isabeau. Τέλος, διαλέγεις μεταξύ Yes και No.

Αρνητική εντύπωση μου έκανε το γεγονός ότι έχουν συμπεριλάβει τη λύση της περιπέτειας στο πρώτο CD του παιχνιδιού. Είναι γνωστό ότι είμαι κατά των "έτοιμων" λύσεων, καθώς αφαιρούν από το χρήστη τη μαγεία της αναζήτησης. Ακόμη κι αν χρειαστεί να μείνεις στο ίδιο σημείο για αρκετό χρονικό διάστημα, αξίζει να αντισταθείς στον πειρασμό της έτοιμης - εξαρχής- ολοκληρωμένης λύσης...



ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Αν και δεν υπήρξα ποτέ φανατικός των παιχνιδιών της Infogrames, η αλήθεια είναι ότι βρήκα αρκετά ενδιαφέρον το Pilgrim. Ισως είναι η θεματολογία του που αφορά στους Knight Templars, ίσως το παράξενο interface του... Πάντως, η ουσία είναι πως μου άρεσε. Ενδεχομένως να μην είναι για όλα τα γούστα, αξίζει όμως να το δοκιμάσετε...

Βαγγέλης Κράτσας



Αφού βοηθήσεις τον έμπορο, θα σου δώσει το μεταξένιο μαντίλι.



Βλέποντας για πρώτη φορά την Isabeau.

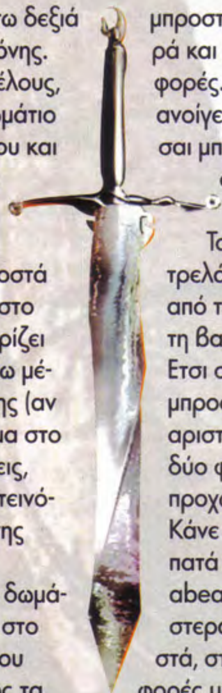
ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας στη Βιβλιοθήκη στρίψε αριστερά και κάνε κλικ στο σεντούκι. Το ανοίγεις. Τώρα κάνε κλικ στο σημειωματάριο που βρίσκεται μέσα σε αυτό. Ετσι, το βάζεις στο inventory σου. Στρίψε δεξιά και πήγαινε δύο φορές ευθεία μπροστά. Στρίψε αριστερά, πήγαινε μία φορά μπροστά και στρίψε πάλι αριστερά. Στα αριστερά, όπως κοιτάζεις, στις δύο ομάδες παπύρων κάνε κλικ στον μεσαίο από τους πιο δεξιά, όπως βλέπεις την οθόνη. Είναι ο Salome. Πάρε τον.

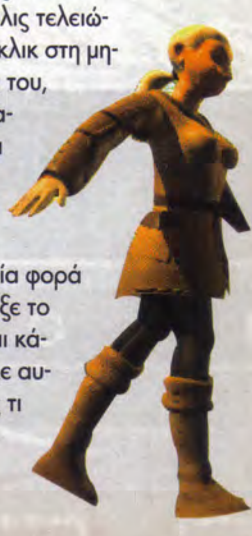
Εν συνεχεία κάνε κλικ σε αυτόν στο inventory σου και κατόπιν στο μικρό τετράγωνο άνοιγμα, το οποίο βρίσκεται στα δεξιά των δύο βιβλίων στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης. Βρίσκεις, επιτέλους, το μυστικό δωμάτιο του πατέρα σου και μπαίνεις μέσα σε αυτό. Προχώρησε μία φορά μπροστά και κάνε κλικ στο κερί που ξεχωρίζει μόλις στο πάνω μέρος της οθόνης (αν έχεις πρόβλημα στο να το εντοπίσεις, αύξησε τη φωτεινότητα της οθόνης σου).

Φωτίζεις το δωμάτιο. Κάνε κλικ στο χειρόγραφο που βρίσκεται προς τα αριστερά του μπλε βιβλίου, όπως κοιτάζεις. Είναι ένα γράμμα από τον πατέρα σου. Διάβασέ το ολόκληρο κάνοντας κλικ τον "προς τα κάτω" κέρσορα. Κάνε τον άλλη μία φορά κλικ, αφού διαβάσεις το γράμμα, για να επιστρέψεις στην κανονική οθόνη. Κάνε κλικ στο μπλε βιβλίο και πάρε το. Είναι το περίφημο manuscript. Γύρνα δύο φορές αριστερά και προχώρησε δύο φορές μπροστά. Στρίψε δεξιά, πήγαινε





μπροστά μία φορά, στρίψε αριστερά και πήγαινε πάλι μπροστά δύο φορές. Κάνε κλικ στην πόρτα. Την ανοίγεις και βγαίνεις έξω. Βρίσκεσαι μπροστά από ένα γεφύρι, το οποίο πρέπει να περάσεις για να φθάσεις στην Toulouse. Εδώ θα συμβούν τρελά πράγματα, τα περισσότερα από τα οποία θα είναι άσχετα με τη βασική πλοκή της περιπέτειας. Ετσι στρίψε δεξιά, προχώρησε μπροστά δύο φορές και στρίψε αριστερά. Προχώρησε μπροστά δύο φορές, στρίψε αριστερά και προχώρησε μπροστά μία φορά. Κάνε κλικ στην κοπέλα που περπατά πάνω στο σχοινί. Είναι η Isabeau. Στρίψε δύο φορές αριστερά, πήγαινε μία φορά μπροστά, στρίψε δεξιά, πήγαινε δύο φορές μπροστά και στρίψε πάλι αριστερά. Τώρα βρίσκεσαι πάνω στον κεντρικό δρόμο. Πήγαινε πέντε φορές ευθεία μπροστά, ώσπου να φθάσεις ακριβώς μπροστά στον έμπορο πάνω στη γέφυρα. Κάνε τρεις φορές κλικ πάνω του, για να εξαντλήσεις όλα τα topics συζήτησης μαζί του. Μετά πήγαινε άλλη μία φορά μπροστά και βλέπεις τι περιέχει το κάρο. Κάνε κλικ πάνω στον κουβά και πάρε τον. Κάνε πίσω μία φορά, στρίψε δύο φορές αριστερά και πήγαινε τρεις φορές μπροστά. Στρίψε δεξιά και κάνε τρεις φορές κλικ πάνω στον Potronus (για να εξαντλήσεις όλα τα topics). Μόλις τελειώσεις, κάνε κλικ στη μηχανή δίπλα του, για να καταγραφεί στα αντικείμενα ως πληροφορία, κάνε μία φορά πίσω, επίλεξε το icon του μηχανήματος και κάνε κλικ πάλι πάνω του. Με αυτόν τον τρόπο τον ρωτάς τι κάνει με τη μηχανή.



Η συνέχεια επί της οθόνης σας... PC

Myth
THE FALLEN LORDS

Η Bungie Software, γνωστή στους φίλους των Macintosh για τη διάσημη τριλογία Marathon, έφερε στο προσκήνιο ένα πολεμικό παιχνίδι τακτικής που δείχνει να αλλάζει τα standards στο χώρο των strategy games. Αραγε, είναι το Myth το παιχνίδι εκείνο που θα χαρακτηριστεί "μύθος" στο συγκεκριμένο τομέα;

του Billy the Kid



Φαντασιείτε έναν κόσμο βουτηγμένο στο σκοτάδι και την παρακμή, με το Κακό να έχει κυριεύσει και να κυβερνά τον πλανήτη. Ο φόβος και ο θάνατος αποτελούν αβάσταχτο ζυγό, κάτω από τον οποίο στενάζουν οι άνθρωποι. Κάπου στο περιθώριο, μικρές ομάδες φωτισμένων σχηματίζουν τις τελευταίες εστίες αντίστασης ενάντια στο Απόλυτο Σκότος. Η μάχη αυτών των ανθρώπων είναι άνιση, σε τέτοιο βαθμό που ο αγώνας τους να φαντάζει ανώφελος και καμία ελπίδα νίκης να μην είναι ικανή να φωτίσει τις ψυχές τους. Ταυτόχρονα, όμως, αυτή η απέλπιδα προσπάθεια αποτελεί τη μοναδική διέξοδο για τη λύτρωση του ανθρώπινου είδους.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- **ΑΝΩΤΑΤΟ**



Πάνω-κάτω αυτή είναι η ιστορία του Myth. Καθόλου πρωτότυπη, θα ισχυριστείτε. Δυστυχώς, οι περισσότερες ιστορίες παιχνιδιών που εξελίσσονται στο Μεσαίωνα είναι πανομοιότυπες. Εντούτοις μη βιαστείτε να βγάλετε συμπεράσματα, καθώς η πραγματική δύναμη του παιχνιδιού δεν είναι άλλη από το ίδιο το gameplay του.



Για να είμαστε ακριβείς, λοιπόν, ο Balor και οι πιστοί του καθοδηγούμενοι από έξι μάγους, τους Fallen Lords, αφανίζουν οτιδήποτε αποτελεί έργο του Καλού στη Γη. Η δική σας δράση ξεκινά έπειτα από επτά ολόκληρα χρόνια πολέμου, οπότε ελάχιστες δυνάμεις έχουν μείνει αδούλωτες. Καλό κουράγιο!

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Η υπόθεση διαδραματίζεται σε είκοσι πέντε επίπεδα-αποστολές. Κάθε επίπεδο ξεκινά με μια αφήγηση εκπληκτικής θεατρικής απόδοσης, όπου αναλύεται η κατάσταση και εξηγείται η αποστολή σας. Ταυτόχρονα, το συγκεκριμένο brief συνοδεύεται από έναν εξαιρετικά λεπτομερή χάρτη. Μια σειρά από animated cut-scenes που ακολουθούν ανεβάζουν τη δραματικότητα του παιχνιδιού στα ύψη. Ολα καλά ως εδώ, θα μου απαντήσετε, αλλά πού έγκειται το σπουδαίο και το καινούριο στην όλη υπόθεση;

Το Myth διαφημίστηκε ως το πρώτο real time strategy game που διαδραματίζεται σε ένα πλήρως τρισδιάστα-

το περιβάλλον. Πιστέψτε με, τα πράγματα έχουν ακριβώς έτσι! Ανά πάσα στιγμή έχετε τη δυνατότητα να χειριστείτε τις δυνάμεις σας ή να παρατηρήσετε τα πεδία των μαχών, χάρη στην προοπτική που προσφέρεται από δύο διαφορετικές κάμερες. Η πρώτη εστιάζει κυκλώνοντας οτιδήποτε έχετε συμπεριλάβει σε μια περιοχή, ορίζοντας ως επίκεντρο το πεδίο δράσης και περιστρεφόμενη γύρω από αυτό. Η άλλη περιστρέφεται γύρω από τις γειτονικές περιοχές, δίνοντάς σας μια γενικότερη εποπτεία για ό,τι εξελίσσεται τριγύρω σας. Οι περισσότεροι λάτρεις των strategy games, συνηθισμένοι από τις στατικές, ισομετρικές λήψεις των αντίστοιχων παιχνιδιών, ενδεχομένως θα παραξενευτούν. Στην πραγματικότητα όμως και έπειτα από λίγη εξάσκηση αυτές οι δυνατότητες αποκτούν ζωτική σημασία. Η ικανότητα να κατοπτεύετε πολλαπλές περιοχές μέσω ενός τρισδιάστατου περιβάλλοντος σας δίνει τη δυνατότητα να ελέγχετε τη ροή των πραγμάτων. Εξίσου χρήσιμη είναι η δυνατότητα zoom in/out, ιδιαίτερα στις μάχες σώμα με σώμα. Η εξέλιξη του παιχνιδιού σε πραγματικό 3D περιβάλλον δεν οφείλεται αποκλειστικά στις κάμερές του. Το Myth χρησιμοποιεί τις αρχές της φυσικής, τόσο στον περιβάλλοντα χώρο όσο και στις δράσεις των όπλων που χρησιμοποιούνται. Διαφορετική επίδραση υπάρχει όταν οι τοξοβόλοι σας εκτοξεύουν τα βέλη τους από ένα ύψωμα και διαφορετική όταν τα στρέφουν προς ένα ύψωμα - ξέρετε, οι γνωστοί νόμοι της βαρύτητας. Στοιχεία της φύσης, ποτάμια, σπηλιές, δάση, ανάλογα με την περίσταση, μπορούν να αποτελέσουν σύμμαχο αλλά και εχθρό.

Αναφερόμενοι στη φύση, καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται διαχρονικά μεταβάλλονται οι εποχές. Θα χρειαστεί να πολεμήσετε κάτω από δυνατή βροχή αλλά και πάνω στο χιόνι. Προσοχή, λοιπόν! Θυμηθείτε ότι η αντίστροφη μέτρηση τόσο για τον Ναπολέοντα όσο και για τον Χίτλερ άρχισε όταν τα στρατεύματά τους κόλλησαν στον παγωμένο ρωσικό χειμώνα. Βλέπετε, η ιστορία επαναλαμβάνεται...

ΕΤΑΙΡΙΑ
BUNGIE SOFTWARE/VIRGIN INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P133, 16MB, 4x CD-ROM, SVGA, (DirectX 5 H 3Dfx)
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου. Αντιπρόσωπος είναι η εταιρία Plotline.





Τέλος, σημαντική βοήθεια ιδιαίτερα στα multiplayer παιχνίδια προσφέρει ένας μικρός, ψηφιακός χάρτης επάνω αριστερά στην οθόνη σας, όπου με τη μορφή χρωματιστών κουκκίδων απεικονίζεται η κατάσταση γύρω σας.

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ - ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΠΟΡΩΝ

Το Myth δεν είναι το παιχνίδι εκείνο όπου η διαχείριση των πόρων θα σας οδηγήσει στην επικράτηση. Πρωτεύοντα ρόλο διαδραματίζει η επιλογή της κατάλληλης τακτικής. Δεν θα χρειαστεί να κτίσετε κτίρια και φρούρια ούτε -ακόμα περισσότερο- να ανταλλάξετε εφόδια. Θα πρέπει όμως να επιλέξετε την κατάλληλη τακτική, όταν θα βρεθείτε αντιμέτωποι με τον εχθρό. Το τονίσαμε: Το Myth είναι κυρίως παιχνίδι τακτικής. Στη διάθεσή σας έχετε δέκα διαφορετικούς στρατιωτικούς σχηματισμούς, μικρογραφία αντίστοιχων πραγματικών. Η επιλογή του βέλτιστου έχει να κάνει με τη σύνθεση των στρατευμάτων σας, τη διάρθρωση του εχθρού και τον περιβάλλοντα χώρο.

Κατά τη διάρκεια της επιλογής των στρατευμάτων σας υπάρχει ιστορικό για κάθε πιθανό υφιστάμενό σας. Σημαντικό ρόλο στην πολεμική ικανότητα του καθενός παίζει η εμπειρία του: Φροντίστε λοιπόν να δημιουργήσετε βετεράνους! Μη στέλνετε τα στρατεύματά σας σαν πρόβατα στη σφαγή. Οσο περισσότερους εχθρούς εξολοθρεύσει κάποιος πολεμιστής τόσο μεγαλύτερη απόδοση αποκτά, αυξάνοντας έτσι τη δική σας επιχειρησιακή ικανότητα. Αλλωστε, οι ανθρώπινοι πόροι σπανίζουν στο παιχνίδι, γεγονός που το καθιστά ακόμη δυσκολότερο.

Φροντίστε επίσης να αξιοποιήσετε το φυσικό περιβάλλον και τις καιρικές συνθήκες. Τα υψώματα, για παράδειγμα,

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	92
ΑΝΤΟΧΗ	90

92



Ενα πρωτότυπο strategy που σίγουρα θα ενθουσιάσει τους φίλους του είδους.

αποτελούν στρατηγικής σημασίας τοποθεσίες που πρέπει να ελέγξετε. Τα δάση και οι σπηλιές είναι πρώτης τάξης φυσικές κρυψώνες, ενώ τα ποτάμια συνιστούν φυσικά εμπόδια. Χρειάζεται όμως να έχετε τα μάτια σας τετρακόσια, διότι ανά πάσα στιγμή οι φυσικοί σύμμαχοί σας μπορεί να μετατραπούν σε εμπόδια. Τέλος, για ακόμη μία φορά θα σας θυμίσω τον παράγοντα "κλιματολογικές συνθήκες". Οσο όμορφο οπτικά είναι το να πολεμάς στο χιόνι, άλλο τόσο επώδυνο θα αποδειχθεί, αν τα στρατεύματά σας κολλήσουν σε αυτό ενώ δέχονται σωρηδόν τα βέλη του εχθρού. Αν δεν προσέξετε, θα αποτελέσετε εύκολα μια όμορφη, κόκκινη μάζα -από τα αίματα, γαρ- με φόντο το λευκό του χιονιού!







ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Myth αναμφισβήτητα διαθέτει ένα από τα ωραιότερα γραφικά περιβάλλοντα που έχουν εμφανιστεί σε παιχνίδια στρατηγικής, ιδιαίτερα αν ανήκετε στους τυχερούς που διαθέτουν 3Dfx κάρτες. Σίγουρα, δε, η τρισδιάστατη οπτική του αποτελεί ένα από τα σημαντικότερα πλεονεκτήματά του. Θα αισθανθείτε στις κινήσεις έναν αέρα ελευθερίας που συναντάτε μόνο στα action games! Το ηχητικό υπόβαθρο συμπληρώνει το όλο story του παιχνιδιού, χωρίς να αφαιρεί αλλά σίγουρα και χωρίς να προσθέτει. Πάντως, το μουσικό θέμα του τίτλου είναι εξαιρετικό. Οι χειρισμοί του είναι ένας συνδυασμός πλήκτρων και mouse, ο οποίος επιτρέπει τον άμεσο, ομαλό έλεγχο των δυνάμεών σας. Εάν, μάλιστα, υπήρχε μια τελειότερη artificial intelligence σε όσες δυνάμεις δεν βρίσκονται στον άμεσο έλεγχο του παίκτη -ας μην ξεχνάμε ότι πρόκειται για real time strategy- ίσως θα είχαμε ένα από τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών.

MULTIPLAYER

Το παίξιμο του Myth on-line στο Internet ή σε ένα LAN ουσιαστικά δημιουργεί την αίσθηση ενός καινούριου παιχνιδιού. Η ίδια η Bungie δημιούργησε ένα dedicated δίκτυο, το BungieNet (www.bungie.net), το οποίο χρησιμοποιείται αποκλειστικά για multiplayer χρήση. Φυσικά μπορεί να παιχθεί σε οποιοδήποτε δίκτυο χρησιμοποιεί TCP/IP, επομένως προβλέπονται συγκλονιστικές κόντρες στο GameNet της CompuLink.

Ο χρήστης μπορεί να χρησιμοποιήσει νέους, δικούς του χάρτες αλλά βέβαια και τους αντίστοιχους που υπάρχουν στη Single Player version του παιχνιδιού. Σίγουρα αξίζουν να αναφερθούν τα επιπλέον παιχνίδια που διατίθενται στη multiplayer έκδοση του Myth: King Of The Hill, Steal The Bacon, Balls On Parade, Flag Rally, Territories, Scavenger Hunt και Captures. Η συγκεκριμένη έκδοση έχει πολλές επιπλέον δυνατότητες όπως ενδοεπικοινωνίας, συγκρότησης ομάδων, πολλαπλών στατιστικών κ.ά.

Χρήσιμο κατά την διάρκεια των multiplayer παιχνιδιών, αλλά και σε ότι αφορά στη διόρθωση ορισμένων bugs, θα σας φανεί το patch αναβάθμισης του Myth στην έκδοση 1.1, το οποίο θα συμπεριλάβουμε στο προσεχές συνοδευτικό CD-ROM του περιοδικού.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Myth αποτελεί ένα παιχνίδι στρατηγικής που χαρακτηρίζεται από το βαθμό αυξημένης δυσκολίας του αλλά και από τις πολλές καινοτόμες ιδέες που ενσωματώνει. Σίγουρα για αυτό και μόνο θα άξιζε της προσοχής μας. Πόσα παιχνίδια, άλλωστε, τα τελευταία δύο χρόνια ξεφεύγουν από την πεπατημένη της αντιγραφής επιτυχημένων προτύπων;

Πιθανότατα πολλοί φίλοι των παραδοσιακών strategy games θα παραξενευτούν, αφού το Myth ταράζει την ησυχία των λιμνάζοντων υδάτων του χώρου. Ομως πιστεύω ότι, αν δει το παιχνίδι κάποιος απαλλαγμένος από τα στερεότυπα, μόνο ικανοποιημένος μπορεί να μείνει. Ομορφα γραφικά, τρισδιάστατο περιβάλλον δράσης, ικανότητα στρατηγικής σκέψης, δυνατό gameplay, εξαιρετικές multiplayer δυνατότητες στοιχειοθετούν για το παιχνίδι μια "ετυμηγορία" που μόνο ως θετική μπορεί να χαρακτηρισθεί. Οι όποιες μικρές παραλείψεις σίγουρα δεν αμαυρώνουν τη συνολική εικόνα. Ισως να μη μείνει στην ιστορία των games ως κλασικό, αλλά συνιστάται ανεπιφύλακτα στους λάτρεις του είδους. PC

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

ΤΟ ΦΩΣ

WARRIORS: Οι τελευταίοι εναπομείναντες από τα ανθρώπινα στρατεύματα. Είναι οπλισμένοι με ξίφη και ασπίδες.
Archers: Η ιδανική επιλογή για να εξολοθρεύσετε τους εχθρούς σας με τα βέλη τους.
DWARVES: Μικροσκοπικοί πυρομανείς που ανακάλυψαν τα κοκτέιλ μολότοφ αιώνες πριν από τους αναρχικούς.
JOURNEYMEN: Οι θεραπευτικές ικανότητές τους θα συντηρήσουν τις δυνάμεις σας περισσότερο από ό,τι και οι ίδιοι υπολογίζατε.
BERSERKS: Ανθρώπινοι πολεμιστές που διακρίνονται για την παράτολμη παλικαριά τους -πολεμούν χωρίς πανοπλίες- και για την ταχύτητα δράσης τους.
FOREST GIANTS: Παλαιολιθικοί γίγαντες, των οποίων η δράση μέσα στα δάση θα σας φανεί εξαιρετικά χρήσιμη.
AVATARS: Συνδυάζουν την πολεμική ικανότητα με τη μαγική τέχνη. Κυκλοφορούν στην πιάτσα μόλις εννέα.

ΤΟ ΣΚΟΤΑΔΙ

GHOULS: Τέρατα που συγκεντρώνουν οποιοδήποτε απομεινάρι από τα πεδία της μάχης και το εκτοξεύουν εναντίον σας. Προσέξτε τους τοξότες σας!
THRALLS: Ζωντανοί-νεκροί χωρίς βούληση, οι οποίοι χρησιμοποιούν τσεκούρι και έχουν ως μοναδική ικανότητα την παραμονή τους για ώρα κάτω από το νερό.
SOULLESS: Το αγαπημένο τους όπλο είναι ακόντια εμποτισμένα με τοξικές ουσίες. Ανατριχιαστικό!
CAVE SPIDERS: Μην πείτε ότι δεν σας προειδοποιήσαμε: Οι σπηλιές εκτός από φυσική κάλυψη προσφέρουν και κινδύνους, όπως αυτές τις τεράστιες αράχνες.
MYRMIDONS: Ανθρώπινοι πολεμιστές που πρόδωσαν το φως πιστεύοντας ότι θα γίνουν αθάνατοι. Τρέφονται με ανθρώπινες σάρκες.
WIGHTS: Τι, πιστέψατε ότι μόνο εσείς θα διαθέτετε μάγους; Προσοχή, όμως: Ασχολούνται με τη μαύρη μαγεία!

SIMULATION



Combat CHESS

ΕΤΑΙΡΙΑ
EMPIRE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 90MHz, 8MB RAM, Windows 95, 2x CD-ROM, κάρτα γραφικών με 16 bit color, 8MB HD

ΔΙΑΘΕΣΗ
Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000.

Το σκάκι είναι από τους πιο δυνατούς έρωτες της ζωής μου. Από τα παιδικά μου χρόνια ήταν -και εξακολουθεί να είναι- το πιο αγαπημένο μου χόμπι, έστω κι αν τώρα πια δεν συμμετέχω στο ενεργό αγωνιστικό σκάκι.

Από την εποχή του Atari ST και της Amiga, τότε που κυκλοφόρησαν μερικά εξαιρετικά σκακιστικά προγράμματα, είχαν εμφανιστεί ανάλογες προσπάθειες με πιο χαρακτηριστική το περιβόητο BattleChess. Και τότε, όπως και σε αυτήν την περίπτωση, το βάρος έπεφτε στον εντυπωσιασμό, με την εμφάνιση των κομματιών και τις διάφορες μονομαχίες κατά τη διάρκεια του αγώνα.

Ποτέ δεν κέρδισαν τη συμπάθειά μου, διότι θεωρούσα και εξακολουθώ να θεωρώ ότι το πραγματικό πνεύμα του σκακιού είναι εντελώς αντίθετο με όλες αυτές τις ιστορίες. Από καθαρά σκακιστικής απόψεως το εξεταζόμενο πρόγραμμα δεν τα πηγαίνει και πολύ άσχημα. Φυσικά, ούτε σκέψη να συναγωνιστεί τα άλλα "καθαρά" σκακιστικά προγράμματα που κυκλοφορούν. Πιστεύω, όμως, ότι οι περισσότεροι από εσάς που ξέρετε τα απολύτως βασικά γύρω από το σκάκι θα ηττάσθε από το πρόγραμμα στην πλειονότητα των παρτίδων. Το Combat Chess έρχεται να κερδίσει ένα μέρος του κοινού, βασιζόμενο στα άκρως εντυπωσιακά σχεδιασμένα κομμάτια που διαθέτει (έχει γίνει όντως εκπληκτική δουλειά, ειδικά η βασίλισσα είναι χάρμα οφθαλμών) και στο εξίσου εντυπωσιακό animation τους, είτε όταν τα μετακινείτε, είτε όταν ένα "τρώει" κάποιο άλλο, είτε ακόμη όταν σκέπτεστε και αυτά κάνουν διάφορα κόλπα πάνω στη σκακιέρα. Ομως, ακριβώς αυτό το στοιχείο, το οποίο υποτίθεται ότι είναι η δύναμή του, αποτελεί και τη μεγάλη αδυναμία του. Σχεδόν από την αρχή της παρτίδας τα κομμάτια "μπλέκονται" αναμεταξύ τους, με αποτέλεσμα να ξεχωρίζουν πολύ δύσκολα. Ετσι, έπειτα από λίγη ώρα ενασχόλησης με το παιχνίδι, είναι σχεδόν αδύνατο να παίξεις κανονική παρτίδα με όλα αυτά τα κομμάτια και υποχρεωτικά ενεργοποιείς -ανακουφισμένος- τη 2D Board επιλογή. Αυτά τα προγράμματα, εκτός των άλλων, έχουν μία βασική αδυναμία.





Συγκεκριμένα, αφού ασχοληθείς τρεις-τέσσερις φορές μαζί τους και δεις τις κινήσεις που κάνουν, χάνουν το ενδιαφέρον τους, καθώς αφ' ενός μεν έχεις δει το έργο κατ' επανάληψη, αφ' ετέρου δε όλο αυτό το animation τους λειτουργεί ανασταλτικά στην εξέλιξη της παρτίδας σου, μια και κάθε φορά πρέπει να περιμένεις να ολοκληρώσουν τις "κινήσεις" τους, μέχρι να φθάσουν στο τετράγωνο του προορισμού τους. Πιστέψτε με, έπειτα από δυο-τρεις δοκιμές, θα παρακαλάτε να τελειώνει το μαρτύριό σας. Ακολουθώντας το πνεύμα των καιρών, το εν λόγω πρόγραμμα υποστηρίζει παιχνίδι μέσω δικτύου, απευθείας σύνδεση με modems αλλά και διά του server της εταιρίας, μέσω του οποίου μπορείτε να αγωνιστείτε με παίκτες από διάφορα μέρη του κόσμου.

Οσοι ενδιαφέρονται και έχουν πρόσβαση στο Internet μπορούν να επισκεφθούν τη διεύθυνση "http://www.empire-interactive.com" και να δοκιμάσουν την τύχη τους...

Εγώ, πάντως, ευχαριστώ, αλλά δεν θα πάρω, όπως λένε και στον τόπο μας...

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη, ομοσπονδιακού μαιτρ με διεθνή βαθμό αξιολόγησης

PC

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- **ΚΑΤΩΤΕΡΟ**
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΣΚΕΨΗ	50
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΑΝΤΟΧΗ	65

60



Εντυπωσιακό στην αρχή, βαρετό και κουραστικό στη συνέχεια.



Οι τίτλοι με θέμα τους αγώνες αυτοκινήτων, αν και αποτελούν μία από τις πιο αγαπημένες κατηγορίες παιχνιδιών των gamers, δεν εκπροσωπούνται πάντα επάξια. Ενας νέος "μάγκας" στην πιάτσα φιλοδοξεί να προσφέρει τις απαραίτητες ενισχύσεις...

του Ιωάννη Τζοίτη
zano@compulink.gr

Το Screamer Rally αποτελεί την τρίτη έκδοση της σειράς Screamer, η οποία αφορά σε αγώνες αυτοκινήτων. Οι προηγούμενες εκδόσεις είχαν καταφέρει να προκαλέσουν αίσθηση με τα υπέροχα γραφικά και το ασυναγώνιστο gameplay που διέθεταν. Ετσι η είδηση για την κυκλοφορία και τρίτης συνέχειας προκάλεσε θύελλα ενθουσιασμού και άκρατη ανυπομονησία στους φίλους της συγκεκριμένης κατηγορίας παιχνιδιών και όχι μόνο.



Η Milestone, η εταιρία που ευθύνεται για τη σχεδίαση και την ανάπτυξη του κώδικα, γνώριζε πως είχε έναν άσσο στο μανίκι της - και δεν τον άφησε ανεκμετάλλευτο. Φρόντισε να ανταμείψει τους φίλους της ταχύτητας με τον καλύτερο τρόπο, αφού πράγματι το Screamer Rally είναι ένα καταπληκτικό παιχνίδι. Το πλήθος των εντυπωσιακών στοιχείων του το εδραιώνει στην κορυφή της κατηγορίας του.

ΓΡΑΦΙΚΗ ΤΕΛΕΙΟΤΗΤΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού αφήνουν έκπληκτο και τον πιο απαιτητικό χρήστη. Υπακούοντας στις προσταγές της εποχής, το παιχνίδι ενσωματώνει τεχνολογία αιχμής, υποστηρίζοντας τις γνωστότερες κάρτες επιτάχυνσης τρισδιάστατων γραφικών. Στενοί επαρχιακοί δρόμοι, φαράγγια, χιονισμένες βουνοπλαγιές και τεχνητές πίστες σε στάδια συνθέτουν το σκηνικό της δράσης. Ολα είναι τόσο όμορφα σχεδιασμένα, ώστε πολλές φορές θαυμάζοντας τη γραφική τελειότητά τους θα καταλήξετε στη σκληρή "αγκαλιά" κάποιου παρακείμενου βράχου.

Τα μηχανοκίνητα τέρατα του Screamer Rally δείχνουν πανέμορφα και εξαιρετικά λεπτομερή. Δίνουν την αίσθηση ότι πρόκειται για πραγματικά αγωνιστικά αυτοκίνητα του παγκόσμιου πρωταθλήματος rally και όχι για ψηφιακά αντίγραφα αυτών. Μην παραλείψετε να τα παρατηρήσετε όταν, καταταλαιπωρημένα από τις συνεχείς συγκρούσεις, φθάνουν στο τέρμα της διαδρομής. Πράγματι έξοχα!



Οθόνη επιλογής αυτοκινήτου. Διαλέξτε κάποιο από τα διαθέσιμα.

Ο ήχος του παιχνιδιού δεν διεκδικεί δάφνες. Ουσιαστικά πρόκειται για μεταφορά του από την προηγούμενη έκδοση. Παραμένει όμως ατμοσφαιρικός και, σε συνδυασμό με κάποια νέα, σκληροπυρηνικά μουσικά κομμάτια, συμβάλλει στην άνοδο της αδρεναλίνης.

Αν έως εδώ όλα σας φαίνονται όμορφα και δελεαστικά, σας πληροφορώ ότι αποτελούν μόλις το "ορεκτικό". Το "κυρίως πιάτο" δεν είναι άλλο από το gameplay του παιχνιδιού: το σημείο όπου συνήθως οι ανταγωνιστές του Screamer υστερούν αισθητά, δίνοντας έτσι την ευκαιρία στους επικριτές της συγκεκριμένης κατηγορίας παιχνιδιών να ξεσπαθώνουν. Ομως το Screamer Rally είναι εδώ και εκτελώντας χρέη σωματοφύλακα υπερασπίζεται την κατηγορία του με τον καλύτερο τρόπο. Συνδυάζει τα περισσότερα -αν όχι όλα- στοιχεία που μπορεί κάποιος να συναντήσει σε ένα αξιόλογο παιχνίδι αυτοκινήτων.

Αναλυτικά, λοιπόν, υπάρχει επιλογή που σας επιτρέπει να αγωνιστείτε σε μεμονωμένες διαδρομές. Ουσιαστικά αυτό λειτουργεί ως ένα είδος προπόνησης, ώστε να εξοικειωθείτε με τις



Τσίτα τα γκάζια στην εκκίνηση του αγώνα.



Οδηγώντας στο όριο την Toyota Celica.



Μια εξωτερική άποψη του Peugeot 306.

πίστες του παιχνιδιού. Αρχικά έχετε πρόσβαση σε μερικές από αυτές. Στη συνέχεια, λαμβάνοντας μέρος σε πρωταθλήματα και αφού καταφέρετε να αναδειχθείτε νικητής, αποκτάτε πρόσβαση και σε κάποιες νέες. Αν κατορθώσετε να κερδίσετε όλες τις διοργανώσεις, θα ευτυχήσετε να αποκτήσετε και το αυτοκίνητο-bonus του παιχνιδιού, κάτι που θα κάνει τους αγώνες σας ακόμα πιο συναρπαστικούς.

Στη διαχρονικότητα του Screamer Rally συμβάλλει ακόμη η επιλογή για αγώνες ενάντια στο χρονόμετρο, κατά τους οποίους προσπαθείτε να κάνετε το γρηγορότερο χρόνο της πίστας.

Αυτό όμως που κάνει το Screamer Rally πράγματι να ξεχωρίζει είναι η ρεαλιστική απόδοση της κίνησης των αυτοκινήτων - βέβαια πάντοτε σε σχέση με τον arcade χαρακτήρα του παιχνιδιού. Αρκεί να παρακολουθήσετε ένα από τα εντυπωσιακά replays και θα καταλάβετε αμέσως τι εννοώ.

ΤΗ ΦΟΡΜΑ ΤΟΥ ΜΗΧΑΝΙΚΟΥ, ΓΡΗΓΟΡΑ...

Εκτός από τις ικανότητές σας κατά την οδήγηση, το παιχνίδι θα τεστάρει και τις μηχανικές γνώσεις σας. Ετσι μπορείτε να κάνετε στοιχειώδεις ρυθμίσεις στο αυτοκίνητό σας (επιλογή ελαστικών, ρύθμιση αναρτήσεων κ.ά.). Αν και δεν θα παρατηρήσετε θεαματικές αλλαγές στη συμπεριφορά του οχήματός σας, οι ρυθμίσεις αυτές είναι απαραίτητες για να εκμεταλλευθείτε τις ικανότητές του στο έπακρο. Η συγκεκριμένη δυνατότητα θα σας χρειαστεί σίγουρα, αφού η τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων σας έχει βελτιωθεί. Επιπλέον, στο νέο Screamer όλοι οι αντίπαλοι μπορούν να διεκδικήσουν όλες τις θέσεις - κάτι που αποτελούσε σίγουρα το αρνητικό σημείο της προηγούμενης έκδοσης.

Καινοτομία αποτελεί επίσης το γεγονός ότι μπορείτε να αγωνίζεστε με διαφορετικά αυτοκίνητα στις διάφορες πίστες, επιλέγοντας κάθε φορά το κατάλληλο όχημα. Αυτό λειτουργεί και ως ένα μικρό tip, για να φθάνετε ευκολότερα στη νίκη. Βέβαια την ίδια τακτική ακολουθούν και οι ψηφιακοί αντίπαλοί σας. Ομως, όσο ανταγωνιστικοί κι αν έχουν γίνει, σίγουρα υστερούν σε σχέση με κάποιον ανθρώπινο αντίπαλο. Εντούτοις και εδώ δεν καταφέραμε να "πιάσουμε αδιάβαστο" το παιχνίδι, καθώς διαθέτει επιλογή για δικτυακό παιχνίδι και επιλογή διαιρούμενης οθόνης. Είπατε τίποτα;

ΜΑΥΡΕΣ ΤΡΥΠΕΣ

Φυσικά σε αυτή τη ζωή κανείς δεν είναι τέλειος. Ετσι και το Screamer Rally παρουσιάζει κάποιες ατέλειες, οι οποίες εύκολα θα μπορούσαν να είχαν αποφευχθεί. Ισως πάλι αυτές να αποτελούν έμμεση υπόσχεση για την τέταρτη συνέχεια του παιχνιδιού, όπου και θα διορθωθούν.

ΟΔΗΓΗΣΤΕ ΤΑ ΣΤΟ ΟΡΙΟ

MOTRAIL: Μία εντυπωσιακή ερυθρόλευκη Toyota Celica.
SKENDELL: Ενα "ταπεινό" Ford Escord.
KINO: Ενα Renault Maxi Megane, βαμμένο στο χρώμα του μαρουλιού.
SONEL: Το "οξύθυμο" Peugeot 306.
SHIELD: Απλώς είναι κόκκινο και θηριώδες. Ανακαλύψτε το, αξίζει τον κόπο.

ΟΙ ΠΙΣΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

CHINA: Μία όμορφη, θεαματική και γρήγορη επαρχιακή διαδρομή στην Κίνα.
CANADA: Διασχίζοντας μια πευκόφυτη βουνοπλαγιά του Καναδά.
ITALY: Κόβοντας στη μέση μικρά ιταλικά χωριουδάκια.
ARIZONA: Αμμος, δάκρυα και πέτρες στην έρημο της Αριζόνα.
SWEDEN: Ανάβαση σε χιονισμένη βουνοπλαγιά της Σουηδίας.
WALES: Επαρχιακή και απαιτητική διαδρομή στην Ουαλία.
STADIUM: Οταν θα πιστέψετε πως τα βάσανά σας τελειωσαν, θα καταλάβετε πως μόλις έχουν ξεκινήσει!

Ετσι εκτός από τον ήχο, ο οποίος "σηκώνει" βελτιώσεις, τα αυτοκίνητα θα μπορούσαν να ανατρέπονται έπειτα από σύγκρουση ή έξοδο σε κάποια στροφή. Αυτό όμως δεν συμβαίνει, στερώντας έτσι τη δυνατότητα για ακόμα πιο εντυπωσιακά replays. Επίσης θα μπορούσαν να είχαν προστεθεί ακόμα περισσότερα μοντέλα αυτοκινήτων. Ευελπιστούμε για τη μελλοντική κυκλοφορία κάποιου σχετικού patche στο Internet.

Τα λιγοστά αρνητικά σημεία του παιχνιδιού δεν δείχνουν ικανά να αμαυρώσουν την εντυπωσιακή εικόνα του. Η αγορά του προτείνεται ανεπιφύλακτα, ακόμα και στους φίλους οι οποίοι δεν εντυπωσιάζονται ιδιαίτερα από τέτοια παιχνίδια. Το Screamer Rally δείχνει ικανό να τους βάλει σε σκέψεις...

Τελειώνοντας την παρουσίαση του παιχνιδιού, σας υπενθυμίζω να φοράτε πάντα τη ζώνη σας και σας παρακαλώ να προσέχετε πολύ στους δρόμους. (Σαν πολύ Αρη Σταθάκη δεν βλέπω;) PC

ΕΤΑΙΡΙΑ
Milestone/Virgin Interactive

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P90, 16MB RAM, SoundBlaster, VGA/SVGA, 3DFX (υποστηρίζεται)

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι αντιπροσωπεύεται από την εταιρία Plotline (Σολωμού 28, τηλ.: 3834735)

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	92

93



Απλώς οδηγήστε το!

LORDS OF MAGIC

Αφού γνώρισε την επιτυχία με τα μεσαιωνικών τόνων Lords of the Realms και κυκλοφόρησε το σχετικό add-on με έμφαση στις πολιορκίες, η Impressions σχεδίασε τον νέο τίτλο της σειράς Lords-of-οτιδήποτε-ακούγεται-εντυπωσιακό, αλλάζοντας το μεσαιωνικό κόσμο με έναν κατά τι πιο επικό. Στο Lords of Magic τον πρώτο λόγο έχει, φυσικά, η μαγεία.

του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr

Μπαίνοντας στο Lords of Magic βρίσκεστε σε έναν κόσμο γεμάτο μάγους, δράκους, Elves, Dwarves, γίγαντες και όλα τα γνωστά φετίχ των RPGs, έναν κόσμο φαντασίας και επικών -αναφερόμαστε στο μυθολογικό έπος της Κεντρικής, Βόρειας και Δυτικής Ευρώπης- διαστάσεων. Επιπλέον, σε έναν κόσμο σαφώς καθορισμένο: Στο Urak (και ουχί στο Ιράκ) οι κάτοικοι ανήκουν σε οκτώ δεδομένες θρησκείες, καθεμία από τις οποίες αναφέρεται σε ένα από τα στοιχεία της φύσης (φωτιά, αέρα, νερό, γη) ή σε κάποια ηθική και βιολογική αρχή (τάξη, χάος, ζωή, θάνατο). Αυτές οι θρησκείες ακολουθούνται από τα πλάσματα που κατοικούν στους ανάλογους τόπους και αποτελούν το κέντρο της ζωής, καθώς οι μεγάλοι ναοί κάθε θρησκείας είναι τα σημαντικότερα και αρχαιότερα κτίσματα στο Urak. Ολα, λοιπόν, πήγαιναν ωραία και καλά στη χώρα, γινόταν καμιά μικροσφαγή όταν κατέβαιναν οι χαοτικοί βάρβαροι από τα βουνά -αλλά όχι σπουδαία πράγματα- και τα πάντα κυλούσαν μέσα σε




Από τις λιγοστές κάρτες αναφοράς του παιχνιδιού.

μία βαρεμάρα. Κρίνοντας την κατάσταση ως απαράδεκτη για computer game που σέβεται το αιμοδιψές κοινό του, ο Balkoth, σατανικός μάγος του Θανάτου, αποφάσισε πως ήγγικεν η ώρα του Κακού και κατέλαβε με τους οπαδούς του τους μεγάλους ναούς, καταλύοντας τους πάντες και τα πάντα και βυθίζοντας σε μαύρο σκοτάδι την άλλοτε χαρούμενη χώρα του Urak (ουφ, και όλα αυτά σε μία και μόνο πρόταση!). Από εκεί και πέρα οι εξελίξεις ακολουθούν την πεπατημένη: Ο παίκτης αναλαμβάνει να σώσει τη χώρα από τον Balkoth και τη θρησκεία του Θανάτου, για να κυριαρχήσει ο ίδιος. Σε περίπτωση που το καταφέρει άπαξ, μπορεί να παίξει και από την πλευρά του Balkoth (έτσι, για να έχει και το ενδιαφέρον του το πράγμα).

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ

Το Lords of Magic είναι ένα από τα χιλιάδες παιχνίδια που θα σας θυμίσουν έντονα το Heroes of Might and Magic, από την άποψη τόσο του σχεδιασμού όσο και του γενικότερου ύφους. Αρχίζοντας ένα καινούριο παιχνίδι, πρέπει να επιλέξετε τον ηγέτη σας ανάμεσα από τις τρεις classes χαρακτήρων (fighters, mages, thieves) και κατόπιν -από τον αποκαλούμενο "κύκλο της ζωής"- τη θρησκεία που θα αντιπροσωπεύει. Κάθε συνδυασμός είναι μοναδικός, έτσι οι διαθέσιμοι χαρακτήρες είναι είκοσι τέσσερις - ωστόσο, παρά την ποικιλία τους, δεν μπορείτε να επέμ-



Ο "κύκλος της ζωής": Από εδώ διαλέγετε χαρακτήρα και επίπεδο δυσκολίας.



Κάθε μονάδα έχει τα δικά της χαρακτηριστικά.



Από το πεδίο της μάχης. Είναι ολοφάνερη η υπεροπλία των ξωτικών.

βετε στα χαρακτηριστικά τους. Στη συνέχεια θα βρεθείτε να οδηγείτε τους ήρωές σας στη χώρα του Urak σε ομάδες. Κάθε ομάδα περιλαμβάνει έναν αρχηγό και έως τρεις ακολούθους, καθένας από τους οποίους αντιπροσωπεύει έναν αριθμό πολεμιστών. Το πρώτο που έχετε να κάνετε είναι να συγκροτήσετε έναν όσο το δυνατόν μεγαλύτερο στρατό και να ελευθερώσετε το μεγάλο ναό της θρησκείας σας, ο οποίος βρίσκεται κατά κανόνα κοντά στην πρωτεύουσα της αντίστοιχης περιοχής. Κατόπιν θα πρέπει να εδραιώσετε την κυριαρχία σας, στρατολογώντας μονάδες στα τρία ειδικά κτίσματα (στρατιώτες στους στρατώνες, μάγους και υπερφυσικά πλάσματα στους πύργους, κλέφτες και τοξότες στις συντεχνίες), και να αρχίσετε την κατάκτηση του υπόλοιπου Urak. Δεν είναι απαραίτητο να αφήνετε στάχτη στο πέρασμά σας. Το παιχνίδι τελειώνει ακόμα και αν νικήσετε τον Balkoth. Μεγάλη σημασία πρέπει να δώσετε στους ακολούθους σας: Οσο ανεβαίνει η εμπειρία τους στις μάχες τόσο ισχυρότεροι γίνονται, ενώ αποκτούν νέες δυνατότητες και spells, αν πρόκειται για μάγους. Τα "χρήματα" του παιχνιδιού πέρα από το παραδοσιακό χρυσάφι περιλαμβάνουν και άλλες μορφές όπως κρυστάλλους χρήσιμους στους μάγους, πιστούς εθελοντές που τίθενται υπό την κυριαρχία σας, ακόμα και μπίρα που είναι ιδιαίτερα δημοφιλής μεταξύ των στρατιωτών. Αυτούς τους επιπλέον πόρους αποκτάτε αφού καταλάβετε τα σχετικά κτίσματα (χρυσωρυχεία, αποστακτήρια κ.λπ.), συνήθως έπειτα από σκληρές μάχες.

Τα προαναφερθέντα κτίσματα δεν είναι τα μοναδικά που θα συναντήσετε. Δίπλα από κάθε μαγικό πύργο υπάρχει μια βιβλιοθήκη, όπου οι μάγοι σας ερευνούν καινούρια spells. Παράλληλα, στις περιπλανήσεις σας θα συναντήσετε πόλεις και χωριά που μπορείτε να επισκεφθείτε ή να κατακτήσετε, σπηλιές και έρημες κατοικίες που χρησιμεύουν ως ορμητήρια ληστών (πρέπει να τους "καθαρίσετε" για να ανεβάσετε το κύρος σας), ακόμη και καλά φυλασσόμενα κάστρα που περιέχουν θησαυρούς και μαγικά αντικείμενα. Σημαντικότατοι επίσης είναι οι μεγάλοι ναοί, καθώς μέσω αυτών καλούνται τα ισχυρότερα πλάσματα κάθε θρησκείας (δράκοι, κύκλωπες και τα παρόμοια). Ολα αυτά βρίσκονται σε ένα αληθοφανές περιβάλλον, ενώ υπάρχουν τρία επίπεδα zoom για να επιλέξετε, αλλά δυστυχώς δεν έχει προβλεφθεί η ύπαρξη minimap. Οταν θα χρειαστεί να εμπλακείτε σε μάχη (και θα χρειαστεί πάρα πολλές φορές), το σκηνικό αλλάζει: Θα βρεθείτε σε ένα τρισδιάστατο ισομετρικό περιβάλλον, με τους δύο στρατούς παραταγμένους και αντιμέτωπους. Δίνετε εντολές και ελπίζετε για το καλύτερο...

ΕΤΑΙΡΙΑ
Impressions/Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 100, 16MB RAM, 130MB HD, 4x CD-ROM, SVGA, SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μας πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου. Αντιπρόσωπος είναι η εταιρία Plotline.



Το εσωτερικό της βιβλιοθήκης της Τάξης. Από το ράφι επιλέγετε τα προς ανάπτυξη spells.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός (ίσως υπερβολικά απλός), καθώς όλα γίνονται απευθείας με το ποντίκι και δεν υπάρχουν menus, παράθυρα και τα συναφή. Το λάθος είναι ότι δεν έχουν προσεχθεί ορισμένες λεπτομέρειες. Ετσι ορισμένες φορές θα δυσκολευτείτε υπερβολικά να επιλέξετε κάποια μονάδα, η οποία κρύφτηκε πίσω από ένα κτίριο. Αλλοτε πάλι δεν θα ξέρετε τι γίνεται πίσω από έναν ψηλό λόφο, βαδίζοντας στα τυφλά. Αν δεν πατήσετε το αριστερό πλήκτρο, ώστε να απο-επιλέξετε μία μονάδα και να διαλέξετε μια άλλη, οι μονάδες θα προσπαθήσουν να ενωθούν, αλλάζοντας τελείως την αρχική πορεία τους. Επιπλέον δεν μπορείτε να εστιάσετε σε συγκεκριμένες μονάδες στην άποψη του χάρτη. Στις δε μάχες οι στρατιώτες δεν μπορούν πάντα να ακολουθήσουν τη σωστή πορεία. Ολα αυτά μπορεί να μην είναι πολύ σοβαρά προβλήματα, όμως συσσωρευμένα εκνευρίζουν κάπως τον παίκτη. Εντούτοις, αν εξαιρεθούν αυτές



ΟΙ ΟΚΤΩ ΘΡΗΣΚΕΙΕΣ ΤΟΥ URAK



ΑΕΡΑΣ
Τα πλάσματα του Αέρα είναι οι νεράιδες και οι γίγαντες των κεραυνών. Οι μάγοι τους μπορούν να ελέγξουν τον αέρα με μεγάλη ικανότητα και γνωρίζουν τα μυστικά των κεραυνών, οι οποίοι αποτελούν τα ισχυρότερα όπλα τους.



ΧΑΟΣ
Οι μόνοι που πιστεύουν στο Χάος είναι οι βάρβαροι των βουνών. Είναι πολύ καλοί πολεμιστές και η συντήρησή τους είναι εύκολη, καθώς έχουν περιορισμένες ανάγκες. Δεν φορούν πανοπλίες και οι μάγοι τους μπορούν να αλλάξουν τη μορφή της Γης.



ΓΗ
Η πλειονότητα των Dwarves είναι υπηρέτες της Γης. Οι Dwarves γνωρίζουν καλά το πεδίο της μάχης και έχουν εξαιρετική αντοχή. Οι μάγοι τους εξασκούν εκείνες τις μορφές μαγείας, που θωρακίζουν την περιοχή και τους κατοίκους της.



ΦΩΤΙΑ
Οι υπηρέτες της Φωτιάς είναι γίγαντες και νάνοι των ηφαιστείων, καθώς και διάφορα υποχθόνια πλάσματα. Η δύναμη της φωτιάς τους δίνει εξαιρετικά πλεονεκτήματα στην επίθεση, αλλά χωρίς αυτή είναι αρκετά ευπαθείς.



ΤΑΞΗ
Οι περισσότεροι υπηρέτες της Τάξης είναι άνθρωποι. Στο πεδίο της μάχης είναι αρμονικά αναπτυγμένοι, ενώ ενεργούν με ομαδικό πνεύμα. Οι μάγοι τους εξασκούν τα spells που προστατεύουν τους πολεμιστές.



ΝΕΡΟ
Αδύναμοι στην ξηρά αλλά εξαιρετικοί στις θάλασσες, οι υπηρέτες των Υδάτων αποτελούνται από αμαζόνες και πάμπολλα θαλάσσια πλάσματα. Η μαγεία τους έχει θεραπευτικό χαρακτήρα αλλά η δύναμη του νερού τούς δίνει και ορισμένα από τα ισχυρότερα spells.



ΖΩΗ
Οι Elves, προστάτες των δασών, είναι οι πιστοί της Ζωής. Είναι πολύ ευκίνητοι και αποτελούν τους καλύτερους τοξότες στο Urak. Οι μάγοι τους μπορούν να θεραπεύουν πολύ αποτελεσματικά στο πεδίο της μάχης, ενώ οι αδυναμίες τους εστιάζουν στις μάχες σώμα με σώμα.



ΘΑΝΑΤΟΣ
Τα πιο σκοτεινά πλάσματα του Urak υπηρετούν το Θάνατο. Οι Dark Elves αποτελούν τους μάγους του Balkoth και εξασκούν τη μαγεία τους στους νεκρούς, σχηματίζοντας έτσι στρατούς από αποτρόπαια πλάσματα. Είναι από τους πλέον φοβερούς στη μάχη, καθώς δεν αισθάνονται πόνο. Ο Balkoth είναι ο δυσκολότερος αντίπαλος, και η αποστολή σας δεν είναι καθόλου εύκολη.

οι απροσεξίες, ο χειρισμός είναι αποτελεσματικός μόλις τον συνηθίσετε.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Οπως κάθε καλό παιχνίδι, το Lords of Magic στηρίζεται στα γραφικά του. Ο χάρτης του είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένος, διαθέτει μεγάλη ποικιλία εδαφών και οι υψομετρικές διαφορές είναι ρεαλιστικές. Οι μονάδες σας διακρίνονται καθαρά σε αυτόν και το animation τους είναι ιδιαίτερα καλό, με αρκετά frames. Τα κτίρια κάθε πόλης και θρησκείας είναι διαφορετικά και θα δείτε μια καλοσχεδιασμένη εικόνα τους, αν εισέλθετε σε αυτά. (Μοναδικό μειονέκτημα αποτελεί το γεγονός ότι πρέπει να διατηρείτε έναν ακόλουθο σε κάθε κτίριο, αν θέλετε να έχετε άμεση πρόσβαση.) Οι επιλογές γίνονται μέσω buttons. Ιδιαίτερα όμορφα επίσης είναι τα γραφικά στα πεδία των μαχών. Η άποψη είναι τρισδιάστατη ισομετρική, ενώ και εδώ το έδαφος παρουσιάζει ρεαλιστικές υψομετρικές διαφορές, οι οποίες ευνοούν τους τακτικούς ελιγμούς. Υπάρχει επιλογή για αυτόματη διεξαγωγή της μάχης, αλλά δεν συνιστάται παρά μόνο αν έχετε σίγουρη υπεροπλία. Ο σχεδιασμός των μαχών, εξάλλου, περιέχει μεγάλες στρατηγικές προκλήσεις (η δράση είναι πραγματικού χρόνου, αλλά μπορείτε να τη διακόπτετε όποτε θέλετε). Η χρήση της μαγείας προσφέρει εντυπωσιακά οπτικά αποτελέσματα στις μάχες αλλά και το χάρτη. Ο ήχος είναι εξαιρετικός, με ξεχωριστή μουσική για κάθε θρησκεία. Τα ηχητικά εφέ και οι ψηφιακές ομιλίες με την ποιότητα και την ποικιλία τους συμβάλλουν πολύ στη δημιουργία της κατάλληλης ατμόσφαιρας. (Με το παιχνίδι θα "την ακούσετε" έτσι κι αλλιώς, οπότε είναι καλό που ο νεολογισμός ταιριάζει και στην ηχητική ποιότητά του.) Οσον αφορά στη χρονική ενασχόληση του παίκτη με το Lords of Magic, το σύστημα του εμπορίου προσφέρεται για multiplayer διαπραγματεύσεις, ενώ το παιχνίδι του Διαδικτύου προβλέπεται συναρπαστικό. Επιπλέον υπάρχει ο σχετικός editor, για όσους θέλουν να σχεδιάζουν οι ίδιοι τον κόσμο του Urak. Η διάρκεια κάθε παιχνιδιού προβλέπεται αρκετά μεγάλη, καθώς -εκτός από τη δυσκολία του- κάθε κόσμος είναι αχανής. Τι άλλο; Α, ναι! Υπάρχει επίσης ένα patch που κυκλοφόρησε σχεδόν ταυτόχρονα με το παιχνίδι και διορθώνει πολλά από τα κακώς κείμενα (χωρίς αυτό, το αδηφάγο crash δείχνει κάποια προτίμηση στο παιχνίδι).

Το Lords of Magic μας άφησε την εντύπωση ενός καλού και πολυσύνθετου παιχνιδιού. Παρ' ότι δεν έχουν προσεχθεί κάποιες λεπτομέρειες (ευελπιστώ στα patches και το sequel), θα διεκδικήσει μία από τις κορυφαίες θέσεις της χρονιάς.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	86

90



Ενας αντάξιος διάδοχος του Lords of the Realms που εντάσσει τον παίκτη σε έναν άρτια συγκροτημένο κόσμο μαγείας. Υπάρχουν κάποιες μικρές ατέλειες, αλλά δεν αμαυρώνουν ιδιαίτερα τη συνολική εικόνα.



Zombieville

Οταν άκουσα για τη δημιουργία του Zombieville, έτριψα τα χέρια μου από ικανοποίηση. "Αυτό θα είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι" μου υπαγόρευσε η διαίσθησή μου. Δυστυχώς, διαψεύσθηκα, αφού η τελευταία δημιουργία της Psygnosis θέτει καλή υποψηφιότητα για το "χειρότερο παιχνίδι της χρονιάς" (αν και μάλλον θα χάσει από το Virus).

Και όμως, τα πράγματα στην αρχή φαίνονται καλά. Σύμφωνα με το σενάριο, ο παίκτης υποδύεται έναν πρώην αστυνομικό και νυν δημοσιογράφο, ο οποίος αναλαμβάνει, έπειτα από ένα μυστηριώδες τηλεφώνημα, να διερευνήσει μία σειρά από περίεργα φαινόμενα που συμβαίνουν στη στρατιωτική βάση του Downforth. Φθάνοντας εκεί, θα εμπλακεί σε μια υπόθεση X-files που περιλαμβάνει απόρρητα κρατικά αρχεία, μυστικά πειράματα με απρόβλεπτες συνέπειες και πλήθος από zombies. Η ενδιαφέρουσα υπόθεση, την οποία υπογράφει η γνωστή συγγραφέας επιστημονικής φαντασίας Mary Gentle, θα μπορούσε να οδηγήσει σε ένα εξίσου ενδιαφέρον παιχνίδι. Κάτι τέτοιο, όμως, ουδέποτε συνέβη με το Zombieville και βασική αιτία αποτελεί το απαράδεκτο gameplay. Ενώ αρχικά η μείξη ενός shoot'em up και ενός adventure φαίνεται ενδιαφέρουσα, σύντομα θα παρατηρήσετε το κακό collision detection, τον ανεπαρκή χειρισμό, την ανόητα γραμμική δράση, τους εχθρούς που εμφανίζονται από το πουθενά και το σύστημα διαλόγων που δεν επιτρέπει ούτε μία παρέκκλιση από τη σωστή λύση. Το πώς πρέπει να δράσετε είναι τόσο ασαφές (το δε manual δεν εξηγεί τίποτα) που τα πρώτα παιχνίδια σας θα διαρκέσουν λιγότερο από 20 δευτερόλεπτα. Η δράση πλαισιώνεται από όμορφα στο σχεδιασμό αλλά απαράδεκτα στην κίνηση γραφικά, ενώ την κατάσταση σώζει κάπως ο ήχος. Συνολικά, πάντως, το Zombieville είναι ένα κακό παιχνίδι, για το οποίο ούτε η ίδια η Psygnosis είναι ιδιαίτερα περήφανη. Ισως αυτός είναι ο λόγος που απουσίαζε (κατά το χρόνο συγγραφής του άρθρου) κάποια σχετική με αυτό νύξη στο site της.

του Σπύρου Παράσχη PC

ΠΡΟΣΟΧΗ

Αν διαθέτετε έναν επεξεργαστή Cyrix είστε τυχεροί. Το Zombieville αρνείται να συνεργαστεί με τον υπολογιστή σας και έτσι δεν θα χρειαστεί να το υποστείτε ούτε κατά τύχη. Οχι, για να μη λέτε ότι οι Cyrix είναι ριγμένοι!

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	40
ΑΝΤΟΧΗ	50

50



Πολλές φορές τα φαινόμενα απατούν...



Λίγες στιγμές γαλήνης πριν από την εμφάνιση των zombies.

Παράδειγμα προς αποφυγή



Ιδού ένα παράδειγμα του λαμπρού AI (τεχνητή νοημοσύνη) του παιχνιδιού. Σε κάποιο στάδιο, μέσα στη στρατιωτική βάση, χτύπησα το κουδούνι μιας πόρτας και μου απάντησε μέσα από το θυροτηλέφωνο ένας φύλακας. Οταν μπήκα στο δωμάτιο όπου βρισκόταν και είχα την ατυχή έμπνευση να τον ρωτήσω κάτι, ο ήρωας βγήκε έξω από το δωμάτιο και κτύπησε το κουδούνι, ώστε να ξαναμιλήσει με το φύλακα. Λαμπρό!

ΕΤΑΙΡΙΑ

PSYGNOSIS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

P133, όχι Cyrix, 116MB HD, 2x CD-ROM, 16MB RAM, SVGA 1MB, SoundBlaster

ΔΙΑΘΕΣΗ

Το παιχνίδι πρόσφερε σε εμάς το κατάστημα Πλαίσιο. Αντιπρόσωπος είναι η εταιρία CD-Media.

Street Fighter Zero

Μία σχετικά καλή μεταφορά, με μεγάλες όμως απαιτήσεις για τα δεδομένα των δισδιάστατων beat'em up. Μόνο τρέχοντας το παιχνίδι σε έναν Intel 166MMX η ταχύτητά του έγινε σχεδόν ικανοποιητική. Συνιστάται στους φανατικούς της σειράς αλλά και των beat'em up γενικότερα. Συνολικά, κρίνεται ως ενδιαφέρον, χωρίς όμως να φθάνει τη σειρά των Mortal Kombat.

του Μάριου Καραγιάννη
wol@geocities.com

Το πρώτο Street Fighter δημιουργήθηκε πολύ παλιά, αλλά ουσιαστικά ο τίτλος έγινε γνωστός με την εμφάνιση του Street Fighter 2 στα coin-ops. Στην αρχή το παιχνίδι πέρασε απαρατήρητο από όλους, αλλά τελικά με την πάροδο του χρόνου λίγοι ήταν εκείνοι που δεν εκτίμησαν τα χαρακτηριστικά του. Υψηλό playability, όμορφα γραφικά και ήχος συνέθεταν το καλύτερο ως τότε beat'em up. Μέχρι στιγμής, το τελευταίο Street Fighter που έχει κάνει την εμφάνισή του στις οθόνες των "κατοσταρικοφάγων" είναι το Street Fighter Zero, το οποίο η Capcom μετέφερε πρόσφατα στις οθόνες των PCs.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

Η μεταφορά του παλιού Street Fighter 2 στα PCs ήταν απογοητευτική. Σχεδόν τίποτα δεν θύμιζε το coin-op που μας είχε φάει τόσα κατοστάρικα. Η Capcom φαίνεται να έχει μάθει πολλά από τότε, έτσι ευτυχώς η νέα μεταφορά της είναι αρκετά πιο προσεγμένη σε όλα τα στοιχεία της. Οσοι από εσάς έχετε παίξει το παιχνίδι στα coin-ops σίγουρα θα θυμάστε τα ογκώδη καρτουνίστικα sprites με τις extreme κινήσεις, τις εκτινάξεις, τα χτυπήματα αλλά και τα άκρως θεαματικά special moves, που πολλές φορές άλλαζαν στιγμιαία και ταχύτατα ολόκληρο το background, δίνοντας έμφαση στην κίνηση.



Η οθόνη επιλογής των χαρακτήρων στο Training mode.

Το πακέτο του παιχνιδιού περιλαμβάνει ένα CD και ένα μικρό βιβλιαράκι οδηγιών με μερικές από τις κινήσεις όλων των χαρακτήρων. Συνολικά, οι χαρακτήρες τους οποίους μπορούμε να ελέγξουμε είναι δέκα: Ο Ryu, ο Ken, η Chun-Li (με εξαιρετικά εμπλουτισμένες καμπύλες αυτή τη φορά), ο Charlie (πεζοναύτης, αντίστοιχος του Guile στο SF2), ο Guy (γνωστός από άλλα παιχνίδια της Capcom, όπως το Final Fight), ο Sodom, ο Adon (αυτό κάτι ελληνικό μου θυμίζει - Αδωνις, ίσως;), ο Sagat (φαίνεται να έχει ψηλώσει τουλάχιστον ένα κεφάλι από το τελευταίο Street Fighter), ο υπερογκώδης Birdie (καμία σχέση το όνομα με την πραγματικότητα) και, τέλος, η δεύτερη γυναικεία παρουσία, η Rose. Φυσικά, κάθε χαρακτήρας έχει τις δικές του ιδιαιτερότητες, κινήσεις και επιδόσεις, γι' αυτό καλό θα είναι να τους δοκιμάσετε όλους, προτού βρείτε όποιον ή όποιους σας ταιριάζουν.



Ο Ken έχει αρπάξει τον Adon και ετοιμάζεται να εφαρμόσει πάνω του μια λαβή.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι μάλλον χοντροκομμένα και σε χαμηλή ανάλυση. Εντούτοις, με τις κατάλληλες ρυθμίσεις (πλήκτρα F4, F5 και F6) καταφέραμε να επιτύχουμε μια αποδεκτή κίνηση με παράλληλη, όμως, μείωση της λεπτομέρειας σε ένα αρκετά ισχυρό μηχάνημα. Αντίθετα, δοκιμάζοντας το παιχνίδι στο minimum



Μια hadoken fireball του μπλε Ryu ταξιδεύει με ταχύτητα προς τον Sodom.

configuration που χρειάζεται για να παίξει, τα αποτελέσματα ήταν μάλλον άσχημα. Πέρα από αυτό, τα backgrounds έχουν αρκετή κίνηση και περισσότερα από ένα επίπεδα scrolling, ενώ το animation των sprites έχει πολλά καρέ και είναι όμορφα σχεδιασμένο. Βέβαια, μην περιμένετε ρεαλισμό ούτε στη σχεδίαση αλλά ούτε και στην κίνηση των χαρακτήρων, αφού το όλο στήσιμο του παιχνιδιού δεν επιδιώκει να αποδώσει την πραγματικότητα αλλά μόνο να ψυχαγωγήσει.

Για τον έλεγχο του χαρακτήρα μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το πληκτρολόγιο και για τους δύο παίκτες. Εκτός αυτού υποστηρίζονται joysticks και joypads με ιδιαίτερη έμφαση στο Microsoft sidewinder gamepad, το οποίο εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες του παιχνιδιού. Συνολικά, σε οποιοδήποτε χειριστήριο χρησιμοποιούμε οκτώ πλήκτρα για επίθεση. Τα έξι αντιστοιχούν σε γροθιές και κλωτσιές (ελαφριές, μεσαίες και δυνατές), ενώ τα άλλα δύο χρησιμοποιούνται στα super combos και αντικαθιστούν το τριπλό πάτημα του πλήκτρου για μια κλωτσιά ή γροθιά. Τέλος υπάρχουν πλήκτρα για Start και Select. Εκτός από τις προφανείς λειτουργίες που υποδηλώνουν τα ονόματά τους, το πρώτο χρησιμεύει επίσης για pause του παιχνιδιού και το δεύτερο για να βρίσουμε ή, γενικά, να πειράξουμε(!) τον αντίπαλο μια φορά σε κάθε γύρο έπειτα από ένα block επίθεσής του. Αυτό το τελευταίο χαρακτηριστικό δεν έχει ουσιαστική χρησιμότητα, αλλά βοηθά να εκτονωθούμε βρίζοντας κάποιον αντίπαλο που δεν μπορούμε να δείρουμε! Ενα επίσης νέο χαρακτηριστικό είναι η ύπαρξη μιας δεύτερης μπάρας ενέργειας. Αυτή αυξάνεται με τα blocks που κάνουμε στα αντίπαλα χτυπήματα αλλά και με τα δικά μας χτυπήματα, ενώ καταναλώνεται με τη χρήση των special combos και των zero counters. Οι συγκεκριμένες κινήσεις είναι πανεύκολες στην υλοποίησή τους (ξεχάστε δηλαδή τα death moves του Mortal Kombat 3, που έμοιαζαν με πραγματικό εφιάλτη) αλλά περιορισμένες σε αριθμό, ανάλογα με το μέγεθος της ενέργειας που υπάρχει στην προαναφερθείσα μπάρα. Τα zero counters είναι γρήγορες επιθέσεις, που γίνονται έπειτα από ένα block επίθεσης και επίσης καταναλώνουν τη συγκεκριμένη ενέργεια. Και τα δύο είδη ειδικών επιθέσεων είναι σχεδόν πανομοιότυπα για κάθε χαρακτήρα, έτσι ώστε η εκμάθησή τους να είναι παιχνίδι. Επιπλέον, οι χαρακτήρες μας μπορούν να εκτελέσουν κινήσεις όπως λαβές στον αέρα, αποφυγή απότομων πτώσεων στο έδαφος, απόκρουση χτυπημάτων στον αέρα και άλλες, οι οποίες απαιτούν βέβαια αρκετή εξάσκηση για την εκμάθησή τους.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός με πολύ όμορφες background μουσικές, από τις οποίες ξεχωρίζει - κατά την ταπεινή άποψη του γράφοντος- αυτή της πίστας του Ryu. Μάλιστα, αυτές τις μουσικές (όπως και όλα τα ηχητικά εφέ) μπορούμε να βρούμε και σε μορφή wav μέσα στο CD του παιχνιδιού.

To Street Fighter Zero αποτελεί ένα beat'em up που θα ήταν εξαιρετικό, αν είχε λίγο περισσότερη προσοχή από την εταιρία στο θέμα των απαιτήσεών του. Στην παρούσα μορφή του χαρακτηρίζεται απλώς ως καλό, αν βέβαια διαθέτετε το ανάλογο μηχάνημα. Dare to walk on the dangerous side of the street, λοιπόν, σε ένα παιχνίδι που δεν θα συναρπάσει αλλά θα κρατήσει ευχάριστη συντροφιά για κάποιες ώρες - δεδομένης της ύπαρξης ισχυρού μηχανήματος και καλής παρέας για διπλό.

ΕΤΑΙΡΙΑ
CAPCOM

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133MHz, 24MB RAM, 640x480 SVGA, 256 colors, 2x CD-ROM, κάρτα ήχου συμβατή με Direct Sound, 50MB στο δίσκο, Windows 95

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Vertigo (Μπόταση 6, τηλ.: 3824536).

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	86
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	81

81



Ευχάριστο μεν, ιδιαίτερα απαιτητικό δε.

ΜΥΣΤΙΚΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Αν θέλουμε να επιλέξουμε τον M. Bison ή τον Akuma, πρέπει να κάνουμε τα εξής: Στην οθόνη επιλογής χαρακτήρα οδηγούμε τον cursor επιλογής στο κουτάκι τυχαίας επιλογής χαρακτήρα. Κρατάμε πατημένο το 3x punch ή το 3x kick και μετά (με πατημένο το 3x πλήκτρο) πατάμε οποιαδήποτε κλωτσιά ή γροθιά. Voila!



Χτύπημα κάτω από τη ζώνη από τον Charlie.

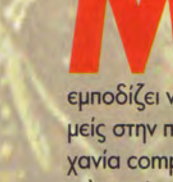
GRANT - LEE - SHERMAN

CIVIL WAR 2 GENERALS

"Και από τον εμφύλιο σπαραγμό έπεσαν στις πόλεις πολλές και δεινές συμφορές που, όσο η φύση του ανθρώπου μένει η ίδια, έτσι συμβαίνουν και θα συμβαίνουν πάντα, άλλοτε πιο άγρια και άλλοτε πιο ήπια, ανάλογα με το πώς εκδηλώνονται κάθε φορά οι μεταβολές των συνθηκών."
(Θουκυδίδη Ιστορία, Γ 82)

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

Μπορεί η Sierra να έχει δώσει κάποια από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών, όμως τίποτα δεν την εμποδίζει να επεκταθεί σε νέους τομείς στην παγκόσμια βιομηχανία computer games. Τον τελευταίο καιρό ο σαφής προσανατολισμός του κοινού προς τα παιχνίδια στρατηγικής ήταν επόμενο να μην αφήσει αδιάφορη την εταιρία. Μετά την κυκλοφορία ενός πολύ καλού strategy game πραγματικού χρόνου, του Outpost 2 (παρουσίαση του φιλοξενήσαμε τον Ιανουάριο), ακολουθεί ένα κλασικό turn based πολεμικό παιχνίδι. Το συγκεκριμένο είδος έχει φανατικούς φίλους ειδικά τον τελευταίο καιρό, καθώς οι εταιρίες φροντίζουν ολοένα περισσότερο για την αισθητική πληρότητα του παιχνιδιού και την ευκολία του χειρισμού.



Οπως θα έχετε καταλάβει, το Civil War Generals 2 (Grant, Lee, Sherman) ασχολείται με μία από τις πιο σημαντικές -όσο και μελανές- σελίδες στην παγκόσμια ιστορία, τον αμερικανικό εμφύλιο πόλεμο, ο οποίος διεξήχθη μεταξύ 1861 και 1865. Μάλιστα, το παιχνίδι περιέχει και μια ιστορική επισκόπηση του πολέμου σε multimedia μορφή, η οποία είναι ανεξάρτητη από αυτό και μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένας αυτόνομος multimedia τίτλος. Μην περιμένετε, βέβαια, καμία υπερπαραγωγή με άφθονο οπτικοακουστικό και ιστορικό υλικό. Πρόκειται, ωστόσο, για μια καλή πρόταση, προκειμένου να εισαχθείτε στο πνεύμα του παιχνιδιού και να πάρετε μια ιδέα για τα γεγονότα.



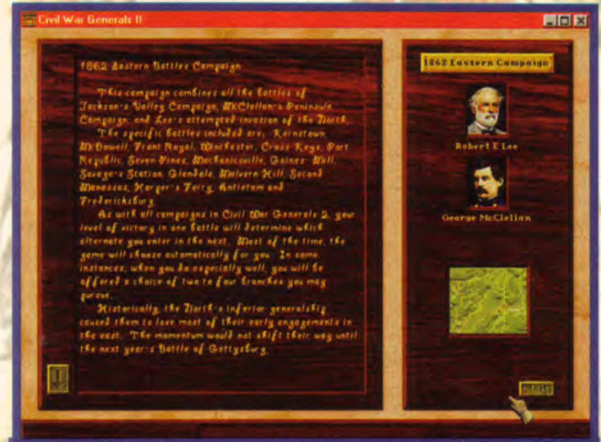
Με τον Scenario Editor μπορείτε να δημιουργήσετε το τοπίο που επιθυμείτε. Ολα τα εργαλεία είναι στη διάθεσή σας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΜΟΝΑΔΕΣ

Χαρακτηριστικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι ότι πολύ δύσκολα θα σας κάνει να το βαρεθείτε. Οι αριθμοί μιλούν: 17 campaigns, 45 ιστορικές μάχες και 156 εναλλακτικές βρίσκονται εδώ για να διαλέξετε. Αν πάλι δεν σας φθάνουν, μπορείτε να δημιουργήσετε το δικό σας σενάριο μέσα από τον Scenario Editor. Αν, τέλος, τίποτε από αυτά δεν σας ικανοποιεί, τότε μπορείτε να παίξετε ένα multiplayer παιχνίδι.

Πιο αναλυτικά, κάθε campaign αποτελείται από διάφορες μάχες, τις οποίες παίζετε κατά σειρά. Οι επιδόσεις σας στην καθεμία επηρεάζουν τη μετέπειτα εξέλιξη της campaign. Απλώς, διαλέξτε στρατόπεδο και ετοιμαστείτε να αναπτύξετε τα στρατεύματά σας στο χάρτη. Προτού ξεκινήσει το παιχνίδι, βλέπετε μια περιγραφή της πραγματικής μάχης (ποιος και πώς κέρδισε κ.λπ.) ή μια απλή περιγραφή των στόχων σας - αν πρόκειται για μία από τις εναλλακτικές μάχες. Πρέπει να σημειώσουμε ότι οι εναλλακτικές είναι τόσο πολλές γιατί μερικές αποτελούν απλώς τα μικρότερα τμήματα κάποιας ιστορικής μάχης.

Μπαίνοντας στην κύρια οθόνη όπου εκτυλίσσεται το παιχνίδι, θα παρατηρήσετε εξαρχής τα γνωστά εξάγωνα χωρίσματα του χάρτη όπου είναι τοποθετημένα τα στρατεύματά μας. Το πλαίσιο του χάρτη καταλαμβάνει τα 4/5 της οθόνης και αφήνει το υπόλοιπο 1/5 για το Information Panel, στο οποίο βρίσκονται οι απαραίτητες για το παιχνίδι πληροφορίες. Σε αυτό το σημείο έγκειται η πρώτη



Πριν από κάθε μάχη ή campaign βλέπετε το σύντομο ιστορικό της, το τερέν και τους δύο αντίπαλους στρατηγούς.

καινοτομία του Civil War Generals 2. Αντί να εμφανίζονται τα γνωστά νούμερα, τόσο για την ονομασία των μονάδων όσο και για τα στατιστικά τους (προμήθειες, υγεία κ.λπ.), μπορείτε να διακρίνετε όμορφα σχεδιασμένα εικονίδια. Η ονομασία των μονάδων δίνεται από τους Αρχηγούς τους (Unit Leaders), το πορτρέτο των οποίων εμφανίζεται μαζί με το βαθμό τους. Έτσι μπορείτε ευκολότερα να χειρίζεστε τα διάφορα corps και divisions του στρατού σας. Κάνοντας κλικ πάνω στο πορτρέτο του Αρχηγού μπορείτε να δείτε το βαθμό επιρροής που έχει πάνω στους άνδρες του, το ποσοστό οργανωτικότητας, την υγεία του και το πόσο πιστός σάς είναι. Δίπλα σε αυτό το πορτρέτο υπάρχουν τα στοιχεία της μονάδας την οποία έχετε επιλέξει. Πάλι με όμορφα εικονίδια μπορείτε να δείτε συνοπτικά τους διαθέσιμους πόντους κίνησης, τα πυρομαχικά και το firepower της μονάδας. Επίσης πολύ όμορφη είναι η απεικόνιση της οργάνωσης, της υγείας και του ηθικού της μονάδας, καθώς και των ετοιμοπόλεμων ανδρών της. Τέσσερις στρατιώτες αναλαμβάνουν αυτή την απεικόνιση σε συνδυασμό με μια πράσινη μπάρα δίπλα τους. Για παράδειγμα, όταν η health είναι στο maximum, τότε η μπάρα είναι πράσινη και ο στρατιώτης στέκεται σε στάση προσοχής, ενώ στο κατώτερο σημείο της κλίμακας ο στρατιώτης είναι δεμένος με επιδέσμους, του λείπει το ένα πόδι και η μπάρα είναι κόκκινη (από την... αιμορραγία). Δίπλα τους υπάρχει ακόμη ένας στρατιώτης με μια τρίχρωμη μπάρα, η οποία συμβολίζει (σε ποσοστό) τους άνδρες της μονάδας οι οποίοι είναι: α) νεκροί, β) ζωντανοί αλλά ανίκανοι να πολεμήσουν και γ) ζωντανοί και ετοιμοπόλεμοι. Πράγματι πολύ ευρηματικό και ενδιαφέρον στοιχείο, που εμπλουτίζει και κάνει ευκολότερη την εποπτεία της μονάδας. Υπάρχει, βέβαια, και η κλασική (και πιο λεπτομερής) αριθμητική απεικόνιση, αλλά θα σας είναι απαραίτητη μόνο σε ειδικές περιπτώσεις. Ανάλογα με τη θέση κάθε μονάδας υπάρχει ένα εικονίδιο που αναπαριστά τη μορφολογία του εδάφους, ενώ μπορεί να εμφανιστούν εικονίδια για ανασύνταξη μιας μονάδας που το σκάει ή για μαζική επίθεση. Στο Information Panel εντάσσονται ειδικά buttons για να κάνετε rest and supply ή dig in σε κάποια μονάδα, επιτρέποντάς της να αναπληρώσει τις δυνάμεις της και να ενισχυθεί με προμήθειες (με το dig in θα είναι πιο ασφαλής στα χαρακώματα), καθώς και buttons για να μεταφερθείτε στην Command Tent (όπου αγοράζετε όπλα, βλέπετε τις αναφορές των αξιωματικών σας και γενικά παίρνετε πληροφορίες για ό,τι χρειάζεται να ξέρει ένας αρχιστράτηγος) ή για να τελειώσετε τη σειρά σας και να κάνετε zoom in/out στο τερέν. Εδώ πρέπει να σημειώσουμε δύο πολύ σημαντικά εικονίδια: το Undo και το Change Formation. Το πρώτο ακυρώνει την αμέσως προηγούμενη εντολή που δώσατε, ενώ το δεύτερο αλλάζει τη διάταξη της μονάδας (σώπα!). Οι πολεμικές μονάδες έχουν μία διάταξη για να κινηθούν και μία για να πολεμήσουν, έτσι εσείς πρέπει να την αλλάζετε όταν θέλετε να κάνετε κάποια από τις δύο ενέργειες.

Ερχόμαστε τώρα στις ίδιες τις μονάδες, οι οποίες δεν διακρίνονται για την ποικιλία τους αλλά και δεν παρουσιάζουν αξιοσημείωτες διαφορές μεταξύ των δύο αντίπαλων στρατοπέδων. Βασικές μονάδες είναι το κλασικό πεζικό (Infantry), το ιππικό (Cavalry) και το πυροβολικό (Artillery). Υπάρχουν επίσης οι Engineers που μπορούν να χτίσουν γέφυρες πάνω από ποτάμια ή να καταστρέψουν διάφορα κτίσματα, καθώς και οι Specialists, ένα επίλεκτο σώμα στρατού που επιφέρει μεγάλες ζημιές στον αντίπαλο, αφού είναι ελεύθεροι σκοπευτές και μπορούν να προστατεύονται καλύτερα από το απλό πεζικό. Περιέχονται επίσης κατάσκοποι και κάποιες υποτυπώδεις θαλάσσιες μονάδες (Frigate, Gunboat). Τέλος, σημαντική μονάδα είναι η Corps HQ που, όταν δεν βρίσκεται σε κατάσταση κίνησης, παρουσιάζει το επιτελείο σας να συνεδριάζει πάνω από έναν χάρτη. Αυτό που κάνει η συγκεκριμένη μονάδα είναι να τονώνει το ηθικό όποιας μονάδας βρίσκεται κοντά της, στοιχείο πολύ σπουδαίο για τη μάχη. Εκείνο που θα σας προβληματίσει στην αρχή είναι ότι στην οθόνη δεν εμφανίζεται το είδος κάθε μονάδας, ενώ το manual είναι μαυρόασπρο και δεν προσφέρεται για να αντλήσετε τις καλύτερες πληροφορίες. Στην αρχή, λοιπόν, καλό είναι να πειραματιστείτε, ώστε να μάθετε τι είδους μονάδα βλέπετε κάθε φορά στην οθόνη σας. Πρόβλημα συνάντη-

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
486/66, 16MB RAM, 50MB στο σκληρό δίσκο, 4x CD-ROM, SVGA, SounbBlaster, Mouse
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι, το οποίο περιέχεται σε ένα CD, μας πρόσφερε το κατάστημα Vertigo. Αντιπρόσωπος είναι η εταιρία Plotline.



Μερικές μονάδες των Βορείων στα μετόπισθεν. Το πυροβολικό στη μέση είναι έτοιμο για μάχη, ενώ τα άλλα στρατεύματα είναι διατεταγμένα να κινηθούν.

Ο ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΟΣ ΕΜΦΥΛΙΟΣ (1861-1865)

Κοινωνικά και πολιτικά ήταν τα αίτια που οδήγησαν σε αυτήν την εμφύλια σύγκρουση μεταξύ των Βόρειων και των Νότιων Πολιτειών. Για δεκαετίες πριν από το ξέσπασμα του πολέμου, οι διαφορές των δύο πόλων ολοένα μεγάλωναν. Ο πλούσιος Βορράς με την οικονομική και βιομηχανική άνθηση είχε κερδίσει και την πολιτική εξουσία, εφαρμόζοντας μέτρα που συμβάδιζαν με τα συμφέροντά του. Αντίθετα ο Νότος, που βασιζόταν στην αγροτική παραγωγή (ιδιαίτερα στην παραγωγή βάμβακος), οικονομικά βρισκόταν σε σαφώς μειονεκτική θέση. Στο Νότο όμως άνθιζε και το εμπόριο σκλάβων, αφού η δουλοκτησία ήταν όχι μόνο νόμιμη αλλά και απαραίτητη για την καλλιέργεια των τεράστιων φυτειών βαμβακιού. Το θέμα της δουλοκτησίας βρέθηκε (έπειτα από πολλές διαμάχες και αντιδικίες) στο επίκεντρο της αντιπαράθεσης. Κάποια υποτυπώδη μέτρα για τον περιορισμό της δεν έφεραν αποτέλεσμα. Ετσι, όταν στις εκλογές του 1861 επικράτησε ο Αβραάμ Λίνκολν, ο οποίος είχε προταθεί από το νεοσυσταθέν Ρεπουμπλικανικό Κόμμα και είχε ξεκάθαρα εναντιωθεί σε κάθε μορφή δουλοκτησίας, οι Νότιες Πολιτείες επέλεξαν το δρόμο της απόσχισης. Η Βόρεια Καρολίνα, το Τέξας, η Φλόριντα, η Αλαμπάμα, η Γεωργία, η Λουιζιάνα, η Βιρτζίνια και η Πολιτεία του Μισισιπή διακήρυξαν την ανεξαρτησία τους και μετονομάστηκαν σε Confederate States of America. Αργότερα τις ακολούθησαν και άλλες. Αξιοσημείωτο είναι ότι στην πρώτη μάχη του πολέμου (21 Ιουλίου 1861) στο Bull Run, στους γύρω λόφους είχε μαζευτεί κόσμος με σαμπάνιες, για να παρακολουθήσει το "θέαμα". Ο Εμφύλιος Πόλεμος κράτησε πέντε χρόνια, κατά τα οποία σημειώθηκαν αιματηρές μάχες. Στις 9 Απριλίου του 1865 ο στρατηγός των Βορείων Grant έπειτα από μεγάλη καταδίωξη κατάφερε να εγκλωβίσει το Νότιο αρχιστράτηγο Lee στη Virginia και να πετύχει την παράδοσή του. Αυτό ήταν το τέλος ενός πολέμου που βρήκε την Αμερική να μετρά 618.152 νεκρούς, όταν στον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο οι νεκροί ήταν 116.563 και στο Β' περίπου 400.000. Ομως το τέλος του πολέμου σήμανε και το τέλος της δουλοκτησίας. Οι δούλοι μπορεί να κέρδισαν την ελευθερία τους, εντούτοις είχαν πολύ δρόμο να διανύσουν ως την ισότητα και την ισονομία.

σα και με τον mini map, ο οποίος καταλαμβάνει τμήμα από τον ωφέλιμο χώρο, με αποτέλεσμα να γίνεται ορισμένες φορές εκνευριστικός, αφού περιορίζει σημαντικά την κύρια οθόνη του παιχνιδιού.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η αισθητική απεικόνιση του παιχνιδιού κυμαίνεται σε πολύ υψηλά επίπεδα. Χωρίς αμφιβολία η Sierra έκανε πολύ καλή δουλειά στην προσπάθειά της να δώσει ένα παιχνίδι διαφορετικό. Οπως προαναφέραμε, η σχεδίαση των εικονιδίων στο Information Panel είναι εξαιρετική και αποτελεί ένα από τα δυνατά στοιχεία του παιχνιδιού, αν και χαλά λίγο από τη φτωχή σχεδίαση των εικονιδίων όπως τα Undo, Dig In κ.λπ. που περισσότερο μπερδεύουν παρά διευκολύνουν. Οι μονάδες είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένες και η συμπεριφορά τους στο χώρο είναι άψογη. Το τερέν όπου διαδραματίζεται το παιχνίδι είναι πάρα πολύ όμορφο, με δέντρα, λίμνες, ποτάμια, γέφυρες, σπίτια, σιδηροδρομικές γραμμές, δρόμους και ό,τι άλλο συνηθίζεται σε αυτά τα παιχνίδια. Εντούτοις δημιουργεί μια συγκεχυμένη εικόνα στο χρήστη, προσπαθώντας να απεικονίσει τους λόφους με έναν ψευδο-τρισδιάστατο τρόπο. Στον τομέα των γραφικών εντάσσονται και τα video clips τα οποία διαθέτει το παιχνίδι και "ντύνουν" τις επιθέσεις των μονάδων σας. Πριν από την επίθεση παρακολουθείτε ένα video με πραγματικούς ηθοποιούς, οι οποίοι είναι ντυμένοι και εξοπλισμένοι κατά το πνεύμα του παιχνιδιού και επιδίδονται σε πυροβολισμούς και επελάσεις, καταγράφοντας μια πτυχή της μάχης. Από ένα σημείο και μετά, όμως, τα video clips γίνονται μάλλον κουραστικά και επαναλαμβανόμενα.

Οσον αφορά στον ήχο το παιχνίδι δεν διεκδικεί ιδιαίτερες δάφνες πρωτοτυπίας. Οι κλασικοί ήχοι της μάχης (μονάδες που βαδίζουν, πυροβολισμοί, άλογα που καλπάζουν κ.λπ.) έχουν τη θέση τους και εδώ, χωρίς κάτι ξεχωριστό και μάλλον με κάποια μονοτονία. Ακόμη και τα μουσικά κομμάτια, που υποτίθεται ότι διανθίζουν το παιχνίδι, κάθε άλλο παρά πρωτότυπα είναι. Μάλιστα είναι λίγα και τις περισσότερες φορές απλώς δεν ακούγονται. Στον ηχητικό τομέα σίγουρα χρειάζονται βελτιώσεις.

ΓΕΝΙΚΑ

Το Civil War Generals 2 είναι σχεδόν βέβαιο ότι δεν θα απογοητεύσει τους fans του είδους. Αντίθετα, οι πολλές και πολυδιάστατες μάχες και campaigns τις οποίες περιέχει, καθώς και οι multiplayer δυνατότητές του (μέσω modem και σειριακής θύρας για δύο παίκτες, μέσω Internet και IPX για περισσότερους) μπορούν να το κάνουν να παραμείνει μέσα στο CD-ROM του υπολογιστή σας για πολύ καιρό. Εξάλλου, ο Scenario Editor σας επιτρέπει να δημιουργήσετε ένα ολόκληρο τερέν και να θέσετε τους όρους και τις παραμέτρους μιας κανονικής μάχης, γεγονός που καθιστά τον τίτλο πολύ ενδιαφέροντα. Από την άλλη, το παιχνίδι δεν παρουσιάζει κάτι το εξαιρετικό ικανό να προσελκύσει τους παίκτες που δεν προτιμούν αυτού του είδους τα παιχνίδια στρατηγικής. PC



Με αυτό το menu μπορείτε να θέσετε όλες τις παραμέτρους της μάχης που θέλετε να δημιουργήσετε. Προσέξτε μονάχα μην το παρακάνετε!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	89
ΑΝΤΟΧΗ	88

86



Ενα πολύ καλό παιχνίδι από τη Sierra, έτοιμο να προσφέρει δυνατές συγκινήσεις στους πιστούς των turn based παιχνιδιών στρατηγικής. Ο δυνατός Scenario Editor του επιτρέπει να αντιμετωπίσει τη φθορά του χρόνου.

FIFA 98



Η EA Sports, τμήμα της μεγάλης Electronic Arts ειδικευόμενο στην παραγωγή παιχνιδιών αθλητικού περιεχομένου, είναι γνωστή για την κορυφαία σειρά ποδοσφαίρου FIFA. Μετά τον τελευταίο τίτλο της FIFA 97 οι οπαδοί του είδους περίμεναν με αγωνία τον επόμενο. Εδώ και λίγο καιρό η κυκλοφορία του είναι γεγονός!

του Αργύρη Τζάκα



Το FIFA 98: Road to the World Cup είναι αφιερωμένο, όπως φανερώνει και το όνομά του, στο Mundial της Γαλλίας που θα διεξαχθεί το καλοκαίρι του 1998. Μην ανησυχείτε, όμως, διότι το γεγονός ότι αναφέρεται στον γνωστό θεσμό δεν σημαίνει ότι βρίσκονται στη διάθεσή σας μόνο εθνικές ομάδες. Η EA Sports φρόντισε να διατηρήσει εκείνες που υπήρχαν στο FIFA 97 και να παράσχει ανανεωμένα στατιστικά στοιχεία. Ετσι, θα δείτε τον Ρονάλντο, για παράδειγμα, να αγωνίζεται στην Ιντερ και τον Νικολαΐδη στην Εθνική Ελλάδας. Φυσικά, δεν λείπουν οι δυνατότητες πραγματοποίησης μεταγραφών και αλλαγής πληθώρας χαρακτηριστικών όπως οι ικανότητες κάθε ποδοσφαιριστή, τα σωματικά χαρακτηριστικά του, τα χρώματα της φανέλας κάθε ομάδας κ.λπ.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Οι επιλογές που προσφέρει ο τίτλος είναι οι εξής: φιλικό παιχνίδι, πρωτάθλημα (league), τουρνουά (tournament), πέναλτι (shootout), προπόνηση (practice) και, τέλος, δυνατότητα έναρξης του Mundial από τα προκριματικά - στο σημείο αυτό μπορείτε να αλλάξετε την ιστορία και να βοηθήσετε την Εθνική μας να προκριθεί!

Ας περάσουμε, όμως, στο κυρίως παιχνίδι. Πώς, αλήθεια, να το χαρακτηρίσω, όταν παίζοντας αδιάλειπτα μέχρι στιγμής δεν έχω βρει κάτι που να μη μου αρέσει!!! Οι πάσες, οι σέντρες και τα σουτ έχουν τώρα άμεση απόκριση. Επιτέλους, θα μπορέσετε να πιάσετε κεφαλιές και γυριστά σουτ, χωρίς να αγκομαχάτε. Ο βαθμός τεχνητής νοημοσύνης των παικτών έχει αυξηθεί αισθητά: θα τους δείτε να τρέχουν μπροστά όταν ετοιμάζεστε για σέντρα ή να καταφθάνουν για βοήθεια όταν είστε "κλεισμένοι" από τους αντιπάλους.

REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ



Αναφορικά με τις ντρίμπλες σημειώνω ότι είναι άκρως ρεαλιστικές και εντυπωσιακές, ενώ μεγάλη προσοχή έχει δοθεί στο animation όλων των παικτών. Με τον τομέα του χειρισμού, λοιπόν, δεν θα έχετε κανένα παράπονο.

Σχετικά δε με τις επιλογές που μπορείτε να αλλάξετε σε έναν αγώνα, είναι απόλυτα επαρκείς. Μπορείτε, για παράδειγμα, να επιλέξετε τις καιρικές συνθήκες, το γήπεδο όπου θα φιλοξενηθεί ο αγώνας, το βαθμό αυστηρότητας του διαιτητή, το επίπεδο δυσκολίας, το αν θα έχετε "Βοήθεια" από τον υπολογιστή (π.χ., στις κεφαλιές και τα σουτ), το μέγεθος της οθόνης και την ενεργοποίηση ή όχι των λεπτομερειών (για όσους δεν έχουν δυνατό μηχάνημα). Αξίζει να σημειωθεί ότι υποστηρίζεται και το 3Dfx για τους τυχερούς κατόχους ανάλογης κάρτας.

Οι ελάχιστες απαιτήσεις, σύμφωνα με την EA Sports, είναι ένας Pentium 100MHz. Αν, όμως, θέλετε να απολαύσετε το παιχνίδι, θα χρειαστείτε οπωσδήποτε έναν Pentium 166MMX και μία αξιόλογη κάρτα γραφικών.

Καταλήγοντας, αναφέρουμε ότι έχουμε να κάνουμε με ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους όλων των εποχών. Μπορεί να συναγωνιστεί επί ίσοις όροις τα αντίστοιχα coin-op και, κακά τα ψέματα, δύσκολα θα βρεθεί άξιος ανταγωνιστής του.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	97
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	99
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	98

98



HEAVY GEAR



Βρισκόμαστε στο πολύ μακρινό μέλλον. Στο σωτήριο έτος 4752 η Γη είναι έτοιμη να καταστραφεί από τον υπερπληθυσμό (και πολύ άντεξε). Η μοναδική λύση είναι ο αποικισμός νέων, φιλικών προς τον άνθρωπο πλανητών. Ενας τέτοιος πλανήτης είναι ο Terra Nova που, τελικά, αποικίστηκε το 5104 μ.Χ. Ομως, η νέα αποικία σταδιακά ανεξαρτητοποιήθηκε από τη Γη και οργανώθηκε σε πόλεις-κράτη και συνομοσπονδίες αυτών, οι οποίες ανέπτυξαν εχθρικές σχέσεις με το "μητρικό" πλανήτη. Αναγκαία κατάληξη των αρχικών σποραδικών εχθροπραξιών ήταν ο εμφύλιος πόλεμος που ακολούθησε ανάμεσα στη Βόρεια και τη Νότια Συνομοσπονδία.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
ACTIVISION
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-90, 16MB RAM, SVGA κάρτα συμβατή με DirectX5, 65.000 χρώματα, 195MB HD, 4x CD-ROM, Windows 95
ΔΙΑΘΕΣΗ
Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000.

Το βασικότερο όπλο και των δύο πλευρών είναι κάποια ανθρωπόμορφα άρματα μάχης, τα οποία οδηγούνται από έναν άνθρωπο και συνδυάζουν δύναμη πυρός με ευελιξία. Τα συγκεκριμένα άρματα ονομάζονται heavy gears.

Αυτή είναι η υπόθεση του νέου παιχνιδιού της Activision. Δεν πρόκειται για αυθαίρετη κατασκευή της εταιρίας, αλλά βασίζεται στο γνωστό, ομότιτλο επιτραπέζιο role playing game. Στην ηλεκτρονική εκδοχή του έχει εξελιχθεί σε ένα τρισδιάστατο shoot'em up, εντούτοις έχει διατηρήσει ορισμένα στοιχεία που μαρτυρούν την καταγωγή του. Πιο συγκεκριμένα, το παιχνίδι είναι οργανωμένο σε αποστολές, στις οποίες θα πρέπει να λάβετε μέρος ως πιλότος ενός heavy gear. Οι αποστολές συνίστανται στην καταστροφή στόχων, στη συνοδεία προσώπων, στην εξολόθρευση όλων των αντιπάλων, στην απόδραση από εχθρικά στρατόπεδα κ.ά. Ανάλογα με τις επιδόσεις σας στο πεδίο της μάχης βελτιώνονται οι δυνατότητες του άρματος που χρησιμοποιείτε. Συνεπώς, ο παίκτης έχει σταδιακή εξέλιξη στο παιχνίδι, όπως συμβαίνει συνήθως στα

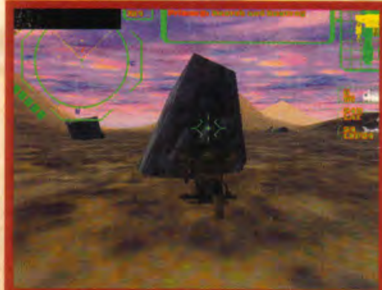


Χρησιμοποιήστε χειροβομβίδες για να πλήξετε στόχους πίσω από εμπόδια.

ΤΑ HEAVY GEAR

Τα heavy gear είναι ανθρωπόμορφα άρματα και αρχικά χρησιμοποιήθηκαν για εργασίες σε ορυχεία και άλλους ανθυγιεινούς χώρους. Σύντομα φάνηκαν οι πολλά υποσχόμενες δυνατότητές τους στο πεδίο της μάχης και έτσι άρχισε η πολεμική χρήση τους. Ο εξοπλισμός ενός heavy gear περιλαμβάνει ένα οπλοπολυβόλο, έναν εκτοξευτήρα πυραύλων, ηλεκτρονικό ραντάρ, αναπτυγμένα συστήματα επικοινωνιών, καθώς και βοηθητικές ρόδες, με τις οποίες μπορεί να κινείται με μεγάλη ταχύτητα, χωρίς όμως να έχει ευελιξία κινήσεων.

RPGs. Το gameplay έχει βασιστεί (σε βαθμό παρεξήγησης) στο πρότυπο του Mechwarrior. Ετοιμαστείτε, λοιπόν, για ένα στρατηγικό shoot'em up, όπου τον πρώτο ρόλο δεν παίζει η ταχύτητα των αντιδράσεων αλλά η προσοχή και η σύνεση. Αντί να τρέχετε άσκοπα πέρα-δώθε πυροβολώντας ό,τι βρείτε στο δρόμο σας, σε αυτό το παιχνίδι θα πρέπει να μάθετε να εκτιμάτε τις δυνατότητες των αντιπάλων σας, να υπολογίζετε την απόσταση και το σχηματισμό τους, να αναγνωρίζετε τα αδύνατα σημεία τους και μόνο τότε να εξαπολύετε την επίθεσή σας. Ταυτόχρονα θα πρέπει να μάθετε να εκμεταλλεύεστε τις δυνατότητες που σας παρέχει το περιβάλλον, ώστε να κρύβεστε και να οδηγείτε τους εχθρούς σε παγίδες. Πρόκειται για μία ενδιαφέρουσα προσέγγιση, η οποία όμως συχνά καταντά αργή και βαρετή. Επίσης, τα αντίπαλα heavy gears φέρονται μάλλον ανόητα και πολλές φορές κάθονται μπροστά στον παίκτη περιμένοντας αγόγγυστα τους πυροβολισμούς του, χωρίς καμία διάθεση αντίδρασης. Κατά τα άλλα, μόλις συνηθίσετε το μεγάλο αριθμό πλήκτρων που απαιτούνται, θα διαπιστώσετε ότι ο χειρισμός είναι καλός και σε καμία περίπτωση δεν δυσχεραίνει τη δράση.



Θα πρέπει να μάθετε να χρησιμοποιείτε τους βράχους για κάλυψη.



Τα ειδικά εφέ, όπως εδώ η σκόνη, είναι απαράδεκτα. Πρόκειται δε για απεικόνιση σε 3Dfx!

Στους τομείς των γραφικών και του ήχου το Heavy Gear αφήνει ανάμεικτες εντυπώσεις. Τα γραφικά του παρά την υποστήριξη των γνωστότερων 3D accelerators αφήνουν χλιαρές εντυπώσεις. Αν εξαιρέσουμε μερικές ωραίες λεπτομέρειες στα γραφικά, όπως ο τρόπος απεικόνισης της ζημιάς που έχει υποστεί κάθε άρμα (αλλάζει η εμφάνιση και η συμπεριφορά του), κατά τα άλλα η εικόνα είναι άσχημη. Στο σύστημα της δοκιμής (P255 MMX, Monster 3D) το περιβάλλον σχεδιαζόταν απότομα, τα ειδικά εφέ -όπως η σκόνη και οι εκρήξεις- ήταν απογοητευτικά, ενώ -όπως θα διαβάσετε και σε σχετικό σχόλιο- το πρόβλημα του clipping ήταν εμφανέστατο και επιβάρυνε σημαντικά το gameplay. Αν μάλιστα δείτε το παιχνίδι σε μηχάνημα χωρίς 3D κάρτα γραφικών, τότε θα νομίζετε ότι ο χρόνος σταμάτησε κάπου στο 1996 (και βγάλε). Αντίθετα, ο ήχος είναι ικανοποιητικός και συμπεριλαμβάνει μερικές ωραία φιλτραρισμένες από τον ασύρματο φωνές. Συμπληρώνοντας την εικόνα του Heavy Gear, οφείλουμε να αναφέρουμε τους δύο εναλλακτικούς τρόπους παιχνιδιού: είτε ως μισθοφόρος είτε - βάσει μιας προκαθορισμένης ιστορίας-ως επίλεκτος αξιωματικός της Βόρειας Συνομοσπονδίας. Επιπλέον, πρέπει να αναφερθούν η δυνατότητα του παίκτη να κατασκευάζει τα δικά του άρματα μάχης και η πλήρης multiplayer κάλυψη (σε σύνδεση απλή ή σε modem, σε δίκτυο ή μέσω Internet).



Το κέντρο των επιχειρήσεων.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	69
ΗΧΟΣ	81
ΔΡΑΣΗ	60
ΑΝΤΟΧΗ	75

75



Ενα action strategy που δεν καταφέρνει να εντυπωσιάσει.

Γενικά, εξαιρώντας την απαράδεκτη 3D engine, πρόκειται για ένα ενδιαφέρον παιχνίδι, το οποίο θα εκτιμήσουν οι φίλοι του Mechwarrior. Επιτρέψτε μου, όμως, όταν ακούω την έκφραση shoot'em up, να περιμένω κάτι γρήγορο και ξένοιαστο. Και σίγουρα αυτό δεν είναι το Heavy Gear... PC

ΠΟΥ ΠΗΓΑΝ ΟΙ ΤΟΙΧΟΙ;



Εδώ υποτίθεται ότι το heavy gear βρίσκεται πίσω από τον τοίχο.

Ο μηχανισμός απεικόνισης τρισδιάστατων γραφικών του Heavy Gear αντιμετωπίζει σοβαρά προβλήματα.
Τα διάφορα αντικείμενα που αποτελούν το περιβάλλον δεν δίνουν την αίσθηση ότι είναι συμπαγή, ενώ το φαινόμενο του clipping κάνει αισθητή και ιδιαίτερα ενοχλητική την παρουσία του. Πρόκειται για την κακή συνήθεια ορισμένων αντικειμένων να σχεδιάζονται σε λάνθασμένη θέση, καλύπτοντας αντικείμενα που βρίσκονται πλησιέστερα στην οπτική γωνία του παίκτη.
Το αποτέλεσμα είναι να τον κάνουν να... χάνει τον μπούσουλα!

Red Baron II®

Κατά τη διάρκεια του Α' Παγκοσμίου Πολέμου το αεροπλάνο χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά ως πολεμική μηχανή με αρκετά μεγάλη επιτυχία. Βέβαια, τότε τα πράγματα ήταν πολύ δύσκολα για τους πιλότους αυτών των αργών και ασταθών πτητικών μηχανών, οι οποίοι αναγνωρίζονταν ως ήρωες και μόνο επειδή πετούσαν με αυτές. Το Red Baron II αποτελεί έναν εξομοιωτή εκείνων των αεροπλάνων και εσείς -πιστέψτε με- αντίθετα με τους πραγματικούς πιλότους θα απολαύσετε την πτήση σας!

του Μάριου Καραγιάννη
Karios@Freemail.gr

Ως λάτρης των flight simulators και ειδικά όσων καλύπτουν τη χρονική περίοδο του Α' Παγκοσμίου Πολέμου (Knights of the Sky, Red Baron II), πιάνοντας το πακέτο στα χέρια μου ένιωσα ότι επρόκειτο για κάτι καλό. Οι απαιτήσεις του από πλευράς hardware είναι κάπως υψηλές, αλλά αντισταθμίζονται χάρη στην ποιότητά του, όπως θα δούμε και στη συνέχεια. Το Red Baron II υπήρξε ένα πολύ καλό παιχνίδι για την εποχή του, με αρκετά πρωτοπόρα στοιχεία και όμορφα γραφικά (φυσικά στα δεκαέξι χρώματα). Το δεύτερο μέρος έχει ανανεωθεί ριζικά σε όλους τους τομείς. Στο Red Baron II η Sierra έχει κάνει εξαιρετική δουλειά, καθιστώντας το τελικό αποτέλεσμα όσο γίνεται ιστορικά ακριβέστερο. Τα σαράντα χιλιάδες τετραγωνικά μίλια που καλύπτει το παιχνίδι στη Βόρεια Γαλλία είναι φτιαγμένα από αεροφωτογραφίες της εποχής. Το εκπληκτικό manual των 225 σελίδων αφιερώνει 64 σελίδες για την αφήγηση γεγονότων του Μεγάλου Πολέμου. Τα κείμενα είναι καλογραμμένα και συνοδεύονται από δεκάδες ασπρόμαυρες φωτογραφίες, προερχόμενες από εθνικά αρχεία διάφορων χωρών και μουσεία. Επιπλέον, θα βρείτε αυθεντικές μανούβρες αεροσκαφών και ανάλυση του τρόπου με τον οποίο επιτυγχάνονται, τακτικές μάχης με ταυτόχρονη αναφορά σε ιστορικές εφαρμογές τους, πληροφορίες για τα είκοσι δύο αεροσκάφη που έχετε τη δυνατότητα να οδηγήσετε προοδευτικά κατά τη διάρκεια του πολέμου και φυσικά οδηγίες για το gameplay.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΓΡΑΦΙΚΑ - GAMEPLAY

Η τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων είναι υψηλή. Ετσι θα συναντήσετε πιλότους πολλών επιπέδων, από άπειρους που μπαίνουν στο στόχαστρό σας πολύ εύκολα μέχρι εξπέρ, των οποίων θα δούμε μόνο τις σφαίρες να σφυρίζουν γύρω μας (ή πάνω μας, στη χειρότερη των περιπτώσεων). Η κατασκευάστρια εταιρία υποστηρίζει ότι έχει προσαρμόσει την τεχνητή νοημοσύνη μεγάλων άσσων





Το κεντρικό menu.


Κατά τη διάρκεια μιας επίθεσης σε μικρό ύψος.



Πετώντας σε σχηματισμό.



Επίθεση σε ένα αντιαεροπορικό όπλο.



Ο τάφος του συντάκτη. (Είδατε τι παθαίνουμε όταν καθυστερούμε τα άρθρα;)

του πολέμου (όπως ο "Κόκκινος Βαρόνος" Manfred von Richtofen), ώστε τα αεροπλάνα τους στο παιχνίδι να εκτελούν κινήσεις που έκαναν οι ίδιοι στην πραγματικότητα. Για τα γραφικά υπεύθυνη είναι η νέα engine της Sierra, ονόματι 3Space 2.0. Τα αεροσκάφη διαθέτουν εξαιρετική λεπτομέρεια, κάτι αναγκαίο αφού οι αερομαχίες διεξάγονται σε ιδιαίτερα κοντινές αποστάσεις (τα πολυβόλα της εποχής δεν είχαν μεγάλη εμβέλεια). Τα textures στα αεροσκάφη μπορούν να αλλαχθούν κατά βούληση, αλλά μόνο αν καταφέρετε να φθάσετε σε κάποιο βαθμό εμπειρίας ως πιλότος. Τα γραφικά του εδάφους κινούνται με μεγάλη ομαλότητα, ενώ η λεπτομέρειά τους κρίνεται ικανοποιητική.

Το παιχνίδι δεν υποστηρίζει 3D acceleration αλλά η εταιρία ετοιμάζει ήδη ένα patch για το σκοπό αυτόν. Επίσης, εξαιτίας της εκ των πραγμάτων έλλειψης radar και οργάνων ανίχνευσης των άλλων αεροσκαφών, υπάρχει η δυνατότητα περιστροφής του κεφαλιού του πιλότου προς οποιαδήποτε κατεύθυνση - για τον εντοπισμό κάποιου συγκεκριμένου στόχου- αυτόματα ή ελεύθερα. Προσφέρεται ακόμη η δυνατότητα για την επιλογή ανάμεσα σε χαμηλή και υψηλή ανάλυση, καθώς και για την αλλαγή των ρυθμίσεων της λεπτομέρειας - γεγονός που καθιστά το παιχνίδι playable ακόμα και στο minimum απαιτούμενο μηχάνημα.



Τα αεροσκάφη του παιχνιδιού έχουν φτιαχθεί με καταπληκτική λεπτομέρεια - και δεν αναφέρομαι μόνο στον τομέα των γραφικών. Η Dynamix κατασκεύασε τα μοντέλα πτήσης τους όχι μόνο από τα θεωρητικά τεχνικά χαρακτηριστικά αλλά και από οπτικό υλικό του πολέμου και πραγματικές μαρτυρίες των πιλότων τους. Ο χειρισμός τους χαρακτηρίζεται μάλλον δύσκολος, γεγονός όμως που προσθέτει στο ρεαλισμό, χωρίς να αφήνει στον παίκτη την αίσθηση ότι δεν έχει έλεγχο της δράσης. Η κίνησή τους είναι φυσικότατη, ενώ αντιδρούν άμεσα στην κακομεταχείριση(!). Ετσι, αν κάνετε μανούβρες με μεγάλες επιταχύνσεις, οι οποίες επιβαρύνουν το σκελετό του σκάφους, θα αρχίσετε να ακούτε τριξίματα. Εάν, δε, η καταπόνηση είναι μεγάλη, κάποιο κομμάτι του σκάφους (συνήθως τα φτερά) μπορεί να σπάσει! Φυσικά το συγκεκριμένο γεγονός επηρεάζει το μοντέλο πτήσης και δυσκολεύει το χειρισμό. Αν βέβαια χάσετε πολλά κομμάτια από απότομους ελιγμούς, συγκρούσεις ή εχθρικά πυρά, το αεροσκάφος θα αρνηθεί να πετάξει και θα αρχίσει μια όμορφη κατακόρυφη πτώση (είναι ευρέως γνωστό ότι τα αεροπλάνα δεν πετούν χωρίς φτερά). Τα εχθρικά πυρά μπορούν επίσης να χτυπήσουν εκτός από το σκελετό του αεροπλάνου και τη μηχανή του (προκαλώντας φωτιά ή απλά δυσλειτουργία), τα όργανα πλοήγησης αχρηστεύοντάς τα ή τέλος τον πιλότο, δηλαδή εσάς, προκαλώντας σοβαρά προβλήματα υγείας - τα οποία όμως λύνονται μέσα σε λίγα λεπτά με οριστικό τρόπο.

Εκτός από τα αεροσκάφη, στο παιχνίδι θα συναντήσετε ακόμη πάρα πολλά αντικείμενα στο έδαφος, όπως γέφυρες, εκκλησίες, σπίτια, νοσοκομεία, φάρμες, αντιαεροπορικά όπλα, δρόμους, ποτάμια, αλλά και αυτοκίνητα, τζιπ, άρματα μάχης, ασθενοφόρα, στρατιώτες που μάχονται και άλλα. Οι κινούμενες μονάδες λειτουργούν η καθεμιά με δικό της μοντέλο τεχνητής νοημοσύνης. Ετσι, μην παραξενευτείτε αν καθώς πετάτε δείτε ξαφνικά στο έδαφος να γίνεται έφοδος από ομάδα στρατιωτών σε ένα τρένο και να ακολουθεί σκληρή μάχη.

ΕΤΑΙΡΙΑ
DYNAMIX/SIERRA
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133, 16MB RAM, HD 45-213MB, 4x CD-ROM, Windows 95, Windows Compatible κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Vertigo, αντιπροσωπεύεται δε από την εταιρία Plotline.

Τα οπλικά συστήματα των αεροσκαφών εκείνης της εποχής περιορίζονται σε απλό ή διπλό μυδράλιο, βόμβες και ρουκέτες, φυσικά όχι κατευθυνόμενες. Για τη στόχευση του εχθρού πρέπει να οδηγήσετε όλο το αεροσκάφος να δείχνει προς αυτόν, αφού τα μυδράλια είναι προσαρμοσμένα επάνω στο αεροσκάφος με τέτοιον τρόπο ώστε να ρίχνουν μόνο μπροστά. Για τον έλεγχο κρίνεται απαραίτητη η κατοχή joystick, ενώ υποστηρίζονται rudders για τον έλεγχο του κάθετου πτερυγίου πλοήγησης της ουράς (hardware που θα φανεί ιδιαίτερα χρήσιμο, γιατί από το πληκτρολόγιο δίνεται η δυνατότητα ελέγ-

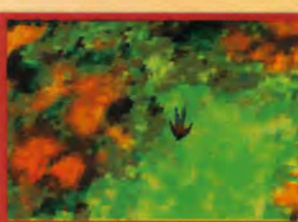


Τα kills ενός Γερμανού άσσου του πολέμου.

Red Baron II



Εχοντας χάσει το αριστερό φτερό.



Πηδώντας από το αεροπλάνο... χωρίς αλεξίπτωτο!



Mayday, mayday...



Από τέτοια απόσταση, είναι χαμένος.



Είμαι αϊτός χωρίς φτεράάάά (λίγο προτού δω το έδαφος από ΠΟΛΥ κοντά).

χου του συγκεκριμένου χειρισμού με πολύ δύσχρηστο τρόπο), throttle και τα force feedback joysticks (π.χ. το Force Feedback Pro της Microsoft), για να έχετε την αίσθηση της αντίστασης του μοχλού ανάλογα με την κατάσταση του αεροπλάνου (π.χ. κατά την προσγείωση).

Ενα άλλο όμορφο χαρακτηριστικό είναι η δυναμική εξέλιξη του πολέμου. Αυτό σημαίνει ότι οι αποστολές δημιουργούνται ανάλογα με τα τεκταινόμενα, που φυσικά εξαρτώνται ως έναν βαθμό από τις ενέργειές σας. Βέβαια, κατά τη διάρκεια μιας αποστολής πολλά από τα γεγονότα συμβαίνουν ανεξάρτητα από τις δικές σας ενέργειες. Ετσι, θα συναντήσετε μονομαχίες και μάχες σε εξέλιξη, τις οποίες μπορείτε είτε να αγνοήσετε και να συνεχίσετε την αποστολή σας είτε να εμπλακείτε σε αυτές, βάζοντας σε κίνδυνο την αποστολή αλλά συνάμα θέτοντας υποψηφιότητα για κάποιο μετάλλιο. Από το κεντρικό menu δίνεται η δυνατότητα να ξεκινήσετε μια μεμονωμένη αποστολή ή να ταχθείτε σε μια από τις τέσσερις πλευρές (Αγγλία, Γαλλία, Αμερική, Γερμανία) και να ξεκινήσετε την καριέρα σας ως πιλότοι αρχίζοντας από οποιαδήποτε χρονική στιγμή του πολέμου. Προτού ξεκινήσετε μια αποστολή, έχετε τη δυνατότητα να δείτε ένα σύντομο briefing με πληροφορίες σχετικές με το στόχο σας, την πορεία που πρέπει να ακολουθήσετε και τους σχηματισμούς με τους οποίους θα πετάξετε. Επίσης μπορείτε να επιλέξετε τον εξοπλισμό σας ανάμεσα από λίγες επιλογές. Ξεκινώντας την αποστολή, έχετε τη δυνατότητα να πάρετε ολοκληρωτικά τον έλεγχο στα χέρια σας ή να χρησιμοποιήσετε ένα από τα τρία επίπεδα αυτόματου πιλότου, τον οποίο έχετε στη διάθεσή μας (φυσικά ο αυτόματος πιλότος έχει προστεθεί για την ευκολία του παίκτη και δεν έχει καμία σχέση με τα αεροπλάνα). Οι αποστολές μπορεί να είναι βομβαρδισμοί, επιθέσεις σε σχηματισμούς εχθρικών αεροπλάνων, προστασία αερόστατων, περιπολίες και πολλές άλλες.



Δείγμα της λεπτομέρειας σε ένα αμερικανικό αεροσκάφος.





ΗΧΟΣ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι ατμοσφαιρικός και συνάμα λειτουργικός. Η μουσική που ακούγεται στα menus είναι χαρακτηριστική εκείνης της εποχής και θυμίζει εμβατήριο. Τα ηχητικά εφέ, εκτός από τον πολύ πειστικό ήχο της μηχανής και των μυδραλίων, εμπλουτίζονται από καμπάνες εκκλησιών, σειρήνες βομβαρδισμού, σφαίρες, τριξίματα, φωνές του πιλότου σας όταν τραυματίζεται ή υποφέρει από απότομους ελιγμούς πολλών G (μεγάλης σχετικής επιτάχυνσης), φωτιές και εκρήξεις. Ο ήχος μπορεί να προέρχεται από πολλά σημεία στο χώρο με τη χρήση του stereo, κάτι που γίνεται ιδιαίτερα εμφανές αν δοκιμάσετε να στρίψετε το κεφάλι του πιλότου και ακούσετε τον ήχο της μηχανής. Εξίσου πειστική είναι η κραυγή του πιλότου όταν τον αναγκάσετε να πηδήξει χωρίς αλεξίπτωτο -πατώντας τρεις φορές το πλήκτρο "J"-, αν και η διάρκειά της είναι μικρή για τέτοιο άλμα.

Συμπερασματικά, πρέπει να ομολογήσω ότι το Red Baron II μου άφησε πάρα πολύ καλή αίσθηση μετά την απασχόλησή μου μαζί του. Πρόκειται για μία από τις καλύτερες προτάσεις στο χώρο αυτό τον καιρό, αφού εμπεριέχει άφθονη δράση αλλά και ρεαλισμό. Επιβάλλεται η αγορά του από όσους έπαιξαν και αγάπησαν το πρώτο μέρος, το οποίο μάλιστα αυτή τη στιγμή κυκλοφορεί σε full έκδοση δωρεάν από τη Sierra. (Μπορείτε να τη βρείτε επίσης στο συνοδευτικό CD-ROM αυτού του μήνα.)

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	86
GAMEPLAY	91
ΑΝΤΟΧΗ	92

91



Καταπληκτικός εξομοιωτής, όμορφα γραφικά και ρεαλισμός στα ύψη. Η ατμόσφαιρα θα σας συναρπάσει. Αξιο!

Virus

Η Telstar κατάφερε με το Virus να θέσει από νωρίς ισχυρή υποψηφιότητα για το χειρότερο παιχνίδι της χρονιάς. Επιτρέψτε μου να σας εξηγήσω το γιατί.

Πρόκειται για ένα παιχνίδι που προσπαθεί να συνδυάσει ένα τρισδιάστατο περιβάλλον υψηλής τεχνολογίας, στα πρότυπα του Descent ή του πιο πρόσφατου Terracide, με στοιχεία στρατηγικής και σχεδιασμού. Καλές και φιλόδοξες, λοιπόν, οι προθέσεις των δημιουργών...

ΕΤΑΙΡΙΑ
TELSTAR
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-100, 40MB HD, 2x CD-ROM, 16MB RAM, SVGA (Direct X), SoundBlaster, Win 95
ΔΙΑΘΕΣΗ
CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906.

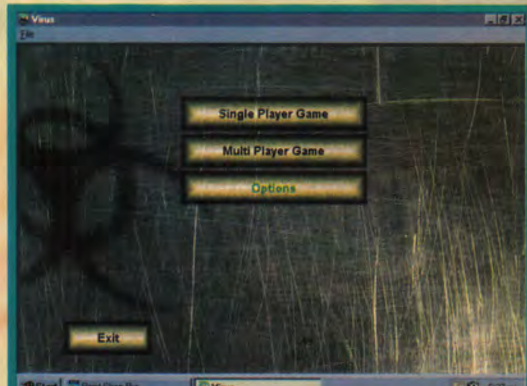
Σύμφωνα με το σενάριο, ο υπολογιστής μας έχει καταληφθεί από εξαιρετικά επικίνδυνους ιούς και είναι έτοιμος να καταρρεύσει. Γι' αυτό θα πρέπει εμείς, αναλαμβάνοντας το ρόλο ενός antivirus, να τους κυνηγήσουμε σε όλο το σύστημα και να τους εξολοθρεύσουμε. Εκτός από το αμιγώς shoot'em up τμήμα του παιχνιδιού, υπάρχουν και μερικά στοιχεία στρατηγικής. Ο παίκτης θα πρέπει να συλλέξει kilobytes, με τα οποία μπορεί να κατασκευάσει σκάφη, αποθήκες πυρομαχικών, εργοστάσια, αμυντικές διατάξεις και εργαστήρια επισκευών. Τα γραφικά που ντύνουν αυτή την ενδιαφέρουσα εκ πρώτης όψεως δράση είναι φριχτά. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο τμήματα, εκ των οποίων το αριστερό αναπαριστά σε οπτική γωνία πρώτου προσώπου τη δράση και το δεξί περιέχει βοηθητικές πληροφορίες. Τα textures είναι φτωχά, τα χρώματα κακώς επιλεγμένα (σε βαθμό που κάποιος να νομίζει ότι έχουν κάνει crash τα Windows), η δράση ασαφής, τα σκάφη... κακομούτσουνα. Ακόμα και το παλιό πλέον Descent 1 τα κατάφερνε πολύ καλύτερα. Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, η κίνηση ήταν σπαστή, ακόμα και στο σύστημα της δοκιμής (P-225MMX, 32MB, Stealth 3D2000) που υπερβαίνει κατά πολύ τις απαιτήσεις του παιχνιδιού.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ** (επιλεγμένο)
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το gameplay θα μπορούσε να ήταν ενδιαφέρον, αν ο παίκτης καταλάβαινε τι γίνεται στην οθόνη, αν ο χειρισμός ήταν άμεσος, αν οι χώροι είχαν κάποια ποικιλία, αν, τέλος πάντων, υπήρχε εκμετάλλευση του σεναριακού ευρήματος του παιχνιδιού. Τίποτα από αυτά δεν έγινε και έτσι έμεινε ένα μνημειωδώς κακό παιχνίδι.

Τι άλλο, άραγε, θα μπορούσε να γραφεί για το Virus. Και μόνο η προσπάθεια προώθησής του στις προθήκες των καταστημάτων, δίπλα στο Quake 2 και το Total Annihilation, χρειάζεται θράσος. Αποφύγετέ το με οποιονδήποτε τρόπο.

Του Σπύρου Παράσχη



Είτε το πιστεύετε είτε όχι, αυτά είναι τα ομορφότερα γραφικά του παιχνιδιού.

ΚΑΤΙ ΜΟΥ ΘΥΜΙΖΕΙ

Δεν είναι τα πάντα μαύρα. Το Virus έχει, είτε το πιστεύετε είτε όχι, και ένα (και μοναδικό) καλό χαρακτηριστικό: Ο χώρος κίνησης έχει τη δομή των αρχείων του δίσκου μας - δηλαδή, ο χάρτης του παιχνιδιού είναι διαφορετικός σε κάθε σύστημα. Αυτό το στοιχείο διατηρεί τουλάχιστον κατά επιπλέον τέσσερα λεπτά το ενδιαφέρον του παίκτη.



Το πιο πρωτότυπο χαρακτηριστικό του Virus είναι το mapping του desktop του υπολογιστή σας.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	45
ΗΧΟΣ	45
GAMEPLAY	35
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	30

30



Ισως το χειρότερο παιχνίδι που έχουμε δει έως σήμερα.


VERTIGO
MULTIMEDIA & CD-ROM
Racing Games
Grand Theft Auto
12.900
Need for Speed SE
11.900
Streets of Sim City
11.800
Andretti Racing
10.500
International Rally Championship
11.200
Major Releases this month
Pro Pilot
by Sierra
Από το πρώτο σας μάθημα μέχρι την πρώτη σας πραγματική πτήση γίνεται φανερό οτι το Pro Pilot είναι οτι καλύτερο σε ακρίβεια, παρουσίαση και ρεαλισμό. Με πάνω από 1 00 διαφορετικές πόλεις και αεροδρόμια, πλήρη εγχειρίδια πτήσης, απίθανα γραφικά και χειρισμό, αποτελεί ένα από τα καλύτερα simulation games πολιτικού αεροπλάνου.
13.200
Pandemonium 2
by Crystal Dynamics
Ζήστε ξανά τη δράση και την περιπέτεια στην εκπληκτική συνέχεια του best seller action game, Pandemonium. Με εκπληκτικά 3D γραφικά και υποστήριξη 3DFX, δεκάδες διαφορετικά levels και καταστοφικά όπλα, πολλές καινούργιες κινήσεις, και δεκάδες άλλα χαρακτηριστικά που θα σας προσφέρουν δεκάδες ώρες διασκέδασης...!!!
12.200
F1 Racing
by Ubisoft
Αγώνες ταχύτητας πέρα από τα όρια στον υπολογιστή σας. Μάθετε τα μυστικά της οδήγησης και όσα χρειάζεται να ξέρετε για να ακολουθήσετε την καλύτερη δυνατή πορεία και να κρατηθείτε στις πρώτες θέσεις. Η πιστή τεχνολογική αναπαράσταση και η ακρίβεια στην κατάσταση της πίστας σημαίνουν οτι πρέπει να είσαι ο καλύτερος για να νικήσεις τον καλύτερο...!!!
10.900
Actua Soccer 2
by Gremlin Interactive
Δοκιμάστε τις ικανότητες σας ενάντια στον Allan Shearer και την τρομερή ενδεκάδα του, στο Actua Soccer 2. Παίξτε με 64 διαφορετικές εθνικές ομάδες σε πάνω από 24 διαφορετικά στάδια. Απολαύστε τα εκπληκτικά γραφικά με υποστήριξη 3DFX, το σχολιασμό από τους Barry Davies και Trevor brooking, την τέλεια κίνηση των παικτών, και πολλά άλλα...!!!
11.900
Wing Commander 5
The Prophecy
Επιτέλους η πέμπτη συνέχεια του Wing Commander που όλοι περιμέναμε είναι γεγονός. Και αυτή τη φορά είναι σίγουρα ότι καλύτερο έχετε δει ποτέ.
"Awesome... This looks set to blow all other space games away." PC GAMER.
12.500
Simulation Games
Flight Unlimited
12.300
F-22 Raptor by NovaLogic
12.000
F-22 Air Dominance Fighter
12.400
Joint Strike Fighter
12.100
Apache Longbow 2
11.800
Strategy Games
Pax Imperia 2 Eminent Domain
11.900
Panzer General 2
11.600
Steel Panthers 3
10.900
MYTH
12.400
WarWind 2 human onslaught
10.200
Civil War 2 Generals
12.400

Disney's Titles

Τίτλος	Τιμή
Μαγική Δημιουργία	15.400
ΗΡΑΚΛΗΣ Ζωντανό Παραμύθι	15.600
Action Game ΗΡΑΚΛΗΣ	14.200
Descent to Undermountain	12.200
Blade Runner	9.900

Action Games

Τίτλος	Τιμή
Crush Deluxe	9.900
Street Fighter Zero	12.600
Sub Culture	9.600
POD Gold	8.900

Strategy Games

Τίτλος	Τιμή
Age of Empires	15.600
Κρίση στο Αιγαίο	8.900
Dark Reign	12.500
Total Annihilation	12.200

Η μεγαλύτερη ποικιλία cd-rom τίτλων!
Όλες οι τελευταίες κυκλοφορίες σε Αμερική και Ευρώπη. Εκπαιδευτικοί και Επιστημονικοί τίτλοι, λεξικά, ξένες γλώσσες, Adult, και φυσικά, **GAMES** στις καλύτερες τιμές...!!!

Οι καλύτερες τιμές σε λιανική και χονδρική πώληση.

Αποστολές σε ολόκληρη την Ελλάδα!
Με ένα μόνο τηλεφώνημα στα 3824536, 3806801 και 3832500, μπορείτε να παραγγείλετε τον τίτλο της επιλογής σας, χρησιμοποιώντας την πιστωτική σας κάρτα ή με αντικαταβολή, και με την ελάχιστη επιβάρυνση για έξοδα αποστολής και συσκευασίας. Παράδοση εντός μιας εργάσιμης ημέρας!

Όλοι οι τίτλοι είναι διαθέσιμοι άμεσα.

Δωρεάν Αποστολή Καταλόγου.
Με ένα τηλεφώνημα στο 3806801

Δεκτές όλες οι πιστωτικές κάρτες.

Τεχνική Υποστήριξη.

Ελληνικές Εκδόσεις

Τίτλος	Τιμή
Junior English	14.500
Power English	13.900
Internet Θεωρία κ Πράξη	9.900
Πώς λειτουργούν οι Μηχανές	13.500
Σχεδιασμός Κατοικίας	9.900
Σχεδιασμός Γραφείου	9.900

Various Games

Τίτλος	Τιμή
ZORK Grand Inquisitor	12.500
Megapak 8	13.500
World Football 98	9.600
ChessMaster 5500	10.000
U.S.C.F. Chess	12.100

VERTIGO, Μπόταση 6, Αθήνα (Πολυτεχνείο) -- Τηλ. 3824536, 3806801, 3832500 Fax : 3806801

ΟΙ ΧΑΡΤΕΣ ΤΟΥ QUAKE 2 (ΜΕΡΟΣ Β')

Συνεχίζοντας την παρουσίαση των χαρτών του Quake 2, δημοσιεύουμε τους χάρτες των αποστολών 2 και 3. Οι συγκεκριμένες αποστολές απαιτούν μεγαλύτερο βαθμό δεξιοτεχνίας και προσεκτική εξερεύνηση, προκειμένου να εκπληρωθούν στο συντομότερο δυνατό χρονικό διάστημα.

Του Βαγγέλη Παλάντζα



Σκοπός: Καταστροφή της αλυσίδας εφοδιασμού των Stroggs.

STAGE 1: AMMODEPOT

Αντικειμενικός στόχος του πρώτου επιπέδου είναι να βρείτε την είσοδο στο σταθμό εφοδιασμού. Αν κινηθείτε σωστά, μεθοδικά και χωρίς περιττές κινήσεις, δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερα προβλήματα.

STAGE 2: SUPPLY STATION

Εδώ πρέπει να μαζέψετε όλους τους κύβους ενέργειας, προκειμένου να αποκαταστήσετε τη λειτουργία του ρεύματος στην αποθήκη. Ιδιαίτερα προσεκτικοί πρέπει να είστε στο σημείο με το τρένο, καθώς είναι εύκολο να χάσετε όλη την ενέργειά σας αν ακουμπήσετε τις γραμμές. Διακόψτε γρήγορα την παροχή ηλεκτρικού ρεύματος για να μην έχετε προβλήματα.

STAGE 3: WAREHOUSE

Εχοντας συλλέξει όλους τους κύβους ενέργειας, πρέπει να αποκαταστήσετε την παροχή ενέργειας στα διάφορα μέρη της αποθήκης. Απαιτείται αυξημένη δεξιοτεχνία, καθώς πρέπει να περάσετε από συνεχώς κινούμενους ανελκυστήρες και μεταλλικές ζώνες λεπτού πάχους.

MISSION 3

Σκοπός: Καταστροφή του πλέγματος ασφαλείας που προστατεύει τη βιομηχανική περιοχή. Τα stages εδώ εναλλάσσονται αρκετές φορές, δηλαδή επισκέπτεστε κάθε stage περισσότερο από μία φορά.

STAGE 1: MAIN GATE

Σκοπός σας είναι η καταστροφή των αμυντικών συστημάτων της εξωτερικής φυλακής. Εδώ τα πράγματα αρχίζουν να δυσκολεύουν, εξαιτίας του ότι καλείστε να αντιμετωπίσετε νέα είδη εχθρών, πιο εξελιγμένα και σαφώς ανώτερου βαθμού δυσκολίας, όπως οι Gladiators.

STAGE 2: DETENTION CENTER

Πρέπει να εντοπίσετε το μπλε κλειδί για να αποκτήσετε πρόσβαση στο Detention Center. Εδώ η αντίσταση είναι ακόμα μεγαλύτερη. Η προσοχή και η υπομονή αποτελούν πάντοτε καλά όπλα στην προσπάθειά σας.

STAGE 3: SECURITY COMPLEX

Εδώ πρέπει να εντοπίσετε το κόκκινο κλειδί πρόσβασης και να επιστρέψετε στο Detention Center.

STAGE 4: DETENTION CENTER

Στη δεύτερη επίσκεψή σας στο Detention Center πρέπει να ανοίξετε την πόρτα με το κόκκινο κλειδί πρόσβασης και να απενεργοποιήσετε τα laser.

STAGE 5: SECURITY COMPLEX

Εδώ πρέπει να ανοίξετε την πυραμίδα ελέγχου και να εντοπίσετε την κάρτα πρόσβασης.





STAGE 6: GUARD HOUSE

Πρέπει να εντοπίσετε το κλειδί της πυραμίδας, ώστε να εκπληρώσετε την αποστολή του Stage 5. Θα αντιμετωπίσετε μεγάλη αντίσταση, καθώς το κλειδί της πυραμίδας φυλάσσεται σθεναρά.

STAGE 7: SECURITY COMPLEX

Εδώ, αφού ανοίξετε την Πυραμίδα Ελέγχου, πρέπει να αποκτήσετε πρόσβαση στα Torture Chambers. Πρέπει να επιστρέψετε στην αρχή του επιπέδου και να ακολουθήσετε το σημείο που ήταν αδύνατο προηγουμένως να περάσετε - έχοντας απενεργοποιήσει τα laser, είναι πλέον εφικτό.

STAGE 8: TORTURE CHAMBERS/SECURITY COMPLEX

Πρέπει να βρείτε το Security Pass, το οποίο σας εξασφαλίζει την πρόσβαση στο Block B των κελιών. Χρειάζεται προσοχή, για να μην περιπλανηθείτε άσκοπα.

STAGE 9: GRID CONTROL

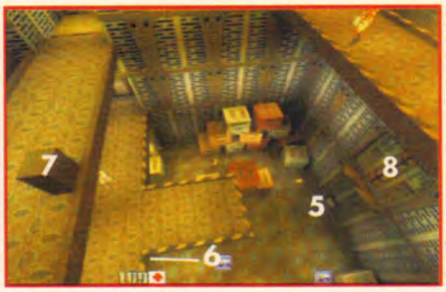
Σκοπός σας είναι η καταστροφή του Υπολογιστή Ελέγχου Πλέγματος. Εδώ αντιμετωπίζετε και το πρώτο μεγάλο Boss!



1 Ξεκινώντας από τον ανελκυστήρα (1), πάρτε το Super Shotgun (2) από το κάτω επίπεδο και ανεβείτε ξανά συνεχίζοντας από την αριστερή πόρτα.



2 Καθώς μπαίνετε στο χώρο των κιβωτίων, προσέξτε τη μυστική κρύπτη με τους Enforcers (3) και ενεργοποιήστε το διακόπτη (4).



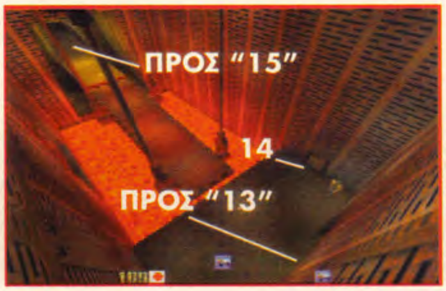
3 Φθάνοντας στην αίθουσα αυτή, πατήστε τους διακόπτες (5) και (6) για να χρησιμοποιήσετε τον ανελκυστήρα. Ο διακόπτης (7) ενεργοποιεί τη δίοδο (8).



4 Ενεργοποιήστε το διακόπτη (9) για να διαλύσετε την πόρτα προς το δεξιό δωμάτιο.



5 Πάρτε τις grenades (10) και μπείτε στην ακόλουθη αίθουσα. Οι ανελκυστήρες (11) σάς ανεβάζουν πάλι πάνω. Συνεχίστε στην πόρτα (12) και ενεργοποιήστε το διακόπτη (13).



6 Πατήστε το διακόπτη (14), για να χαμηλώσετε τη γέφυρα και να σκοτώσετε τους επερχόμενους Stroggs. Συνεχίστε προς τη δίοδο (15).



7 Χρησιμοποιήστε τα κιβώτια (16) και πατήστε το διακόπτη (17) για να ανοίξετε την πόρτα (18).



8 Για να ανοίξετε την πόρτα, ενεργοποιήστε το διακόπτη (19).



9 Μπείτε στο Σταθμό Εφοδιασμού. Ο Berserker (20) φυλά όπλα και πυρομαχικά.



10 Ξεκινάτε στο σημείο (1). Μπείτε στη μυστική είσοδο (2) και μαζέψτε τα items. Μετά επιστρέψτε στον ανελκυστήρα (3).



11 Πατήστε το διακόπτη (4), για να ενεργοποιήσετε τον ανελκυστήρα (5), και ανοίξτε την πόρτα (6).



12 Πάρτε την αδρεναλίνη (7) και το chaingun (8). Ανεβείτε στον ανελκυστήρα (9) και πάρτε το πρώτο Power Cube (10). Συνεχίστε προς την πόρτα (11).



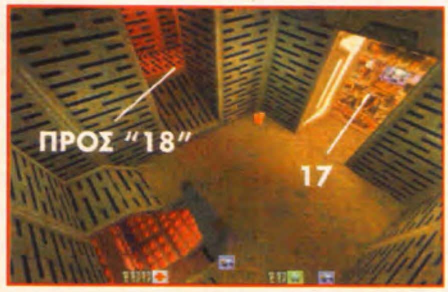
13 Πατήστε το διακόπτη (12) για να ανοίξετε την αριστερή πόρτα και, μόλις μπείτε μέσα, το διακόπτη (13) για να μείνει ανοιχτή.



14 Χρησιμοποιήστε την κινούμενη ζώνη προς την επόμενη αίθουσα.



15 Πατήστε το διακόπτη (14) και σταματήστε το τρένο. Πάρτε το Power Cube πατώντας το διακόπτη (15). Με το διακόπτη (16) αποκτάτε πρόσβαση στη σκάλα.



16 Πάρτε το επόμενο Power Cube (17) και συνεχίστε.



17 Με το διακόπτη (18) ανοίγει η δίοδος στο κάτω δωμάτιο.



18 Πάρτε τον ανελκυστήρα (19) και πατήστε το διακόπτη (20) για να ενεργοποιήσετε τους ανελκυστήρες που θα σας ανεβάσουν πάλι επάνω. Πάρτε και το τελευταίο Power Cube.



19 Ξεκινάτε στο σημείο (1). Ανοίξτε τα φώτα στο σημείο (2), ανεβείτε στον ανελκυστήρα (3) και πηγαίνετε προς την πόρτα (4).



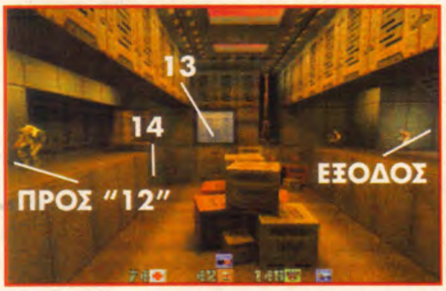
20 Ανεβείτε στον ανελκυστήρα (5), διασχίστε την κινούμενη ζώνη, ανοίξτε την πόρτα (6) και ανεβείτε στον ανελκυστήρα (7).



21 Ενεργοποιήστε το ηλεκτρικό ρεύμα (8) και ανεβείτε στον ανελκυστήρα (9) προς το διακόπτη (10). Συνεχίστε στην αίθουσα (11).



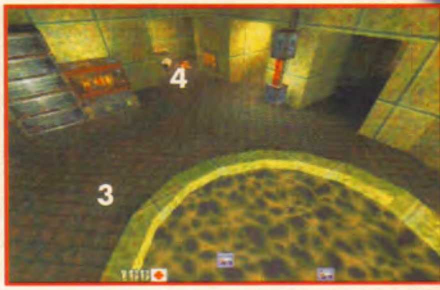
22 Πατώντας το διακόπτη (12) αποκτάτε πρόσβαση σε μία νέα είσοδο. Σκοτώστε τον Tank και πατήστε στο Keyboard.



23 Ενεργοποιήστε το διακόπτη (13) για να περάσετε απέναντι χρησιμοποιώντας τις πλατφόρμες. Αν πέσετε, χρησιμοποιήστε τον ανελκυστήρα (14).



24 Ξεκινάτε στο (1). Πάρτε την πανοπλία (2), συνεχίστε δεξιά, βουτήξτε στο νερό και ακολουθήστε τα υποθαλάσσια τούνελ στο σημείο (3).



25 Οταν φθάσετε στο δωμάτιο (3), πάρτε τα items (4) και συνεχίστε προς τις διόδους φθάνοντας σε μία σκάλα.



26 Ανεβείτε τη σκάλα (5) χτυπώντας τη σχάρα. Ανεβείτε στον ανελκυστήρα (6) στο επάνω δωμάτιο. Πηδήξτε στην αυλή και μπείτε στο κτίριο της φυλακής.



27 Από το σημείο εκκίνησης (1) προχωρείτε ώσπου να φθάσετε στην εικονιζόμενη αυλή. Κατεβείτε τις σκάλες.



28 Πάρτε το μπλε κλειδί (2) και αντιμετωπίστε τον Gladiator πηδώντας στο νερό (3).



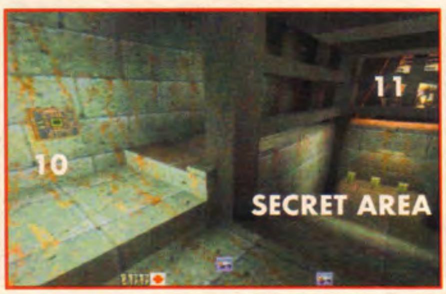
29 Μόλις πάρετε το κλειδί, επιστρέψτε στην αυλή, μπείτε στην άλλη πόρτα, ανεβείτε στον ανελκυστήρα (4) και μπείτε στην πόρτα (5).



30 Πατήστε το διακόπτη (6) και ανοίξτε τη δίοδο προς το Quad Damage (7).



31 Αγνοήστε αρχικά το διακόπτη (8), αντιμετωπίστε τον Tank και πατήστε το διακόπτη (9) για να ανοίξουν οι πόρτες. Κατόπιν πατήστε το διακόπτη (8).



32 Μπείτε στη μυστική είσοδο. Χρησιμοποιήστε το διακόπτη (10), αν αποκλειστείτε. Βγείτε από το επίπεδο από την πόρτα (11).



33 Από το σημείο εκκίνησης (1) ανεβείτε τις σκάλες προς το σημείο (3). Αγνοήστε προς το παρόν τη δεξιά και αριστερή δίοδο (2) & (4).



34 Κατεβείτε κάτω τις σκάλες, πάρτε τα items και συνεχίστε προς το κόκκινο κλειδί (3).



35 Πάρτε το κόκκινο κλειδί (3) και επιστρέψτε στο Detention Center για να απενεργοποιήσετε τα laser.



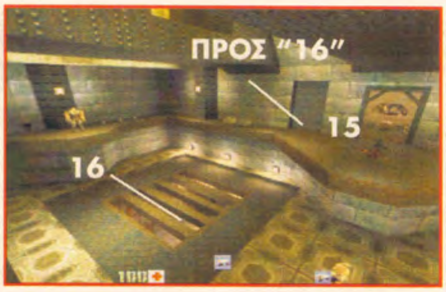
36 Ανοίξτε την πόρτα (11) με το κόκκινο κλειδί και συνεχίστε δεξιά, ωσότου φθάσετε σε μία πόρτα.



37 Περάστε την πόρτα (12), συνεχίστε αποφεύγοντας τις ενέδρες των εχθρών και, διασχίζοντας μία ανοιχτή αίθουσα, ανεβείτε στον ανελκυστήρα (13).



38 Απενεργοποιήστε τα laser στον πίνακα (14).



39 Προτού επιστρέψετε στο Security Complex, πάρτε το Machine gun (15) και το Grenade Launcher (16).



40 Από τη θέση (1) επιλέγετε την πόρτα (4) και μπαίνετε στο Guard House.



41 Από το σημείο εισόδου (1) ανεβείτε στον ανελκυστήρα και συνεχίστε προς το διάδρομο.



42 Οταν φθάσετε στην αίθουσα, πυροβολήστε τα βαρέλια και αποκαλύψτε τη μυστική είσοδο (2). Συνεχίστε στις σκάλες προς την πόρτα (3).



43 Αφού πέσετε στην αυλή, μπείτε στην πρώτη πόρτα δεξιά (5). Πηγαίνετε στην πόρτα (6) και ανατινάξτε την. Είναι μυστική είσοδος με πολλά items (7).



44 Βγείτε στην αυλή και μπείτε στην πόρτα (8). Πάρτε το Hyperblaster (9) και κατεβείτε τη σκάλα (10). Συνεχίστε στον ανελκυστήρα (11).



45 Μπείτε στην πόρτα (12), κατεβείτε τις σκάλες (13) και πέσετε στον πιο πέρα διάδρομο. Μαζέψτε την πανοπλία (14).



46 Συνεχίστε από το (14) φθάνοντας στην πόρτα (15) και απενεργοποιήστε το πεδίο της στο (16). Πάρτε το κλειδί της πυραμίδας (17).

ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ ΟΘΟΝΩΝ 14", 15", 17" ΑΠΟ ΤΗΝ AXION, ΜΕ ΥΨΗΛΕΣ ΑΠΟΔΟΣΕΙΣ ΚΑΙ ΧΑΜΗΛΟ ΚΟΣΤΟΣ

AXION
The Art of Vision



CF-1556

15" DIGITAL COLOR MONITOR
- 15" High Resolution color monitor
- User friendly micro processor adjustment
- Comfortable front control and water resistance panel
- 32 Memories of the mode can be set
- Full screen display
- Complies with MPR II & ERA's power management
- Detachable adaptors to support Macintosh (option)



CK-4148

- 14" High Resolution color monitor
- Non-interlace flicker free
- Full screen display
- Detachable adaptors to support Macintosh
- Complies with MPR II & ERA's power management



CL-1766

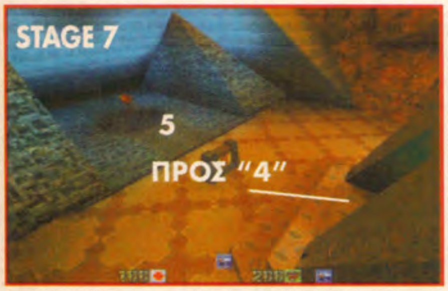
- 17" High Resolution color monitor
- Non-interlace flicker free
- OSD-On Screen Display, micro processor user's adjustment
- User friendly & ergonomic front control panel design
- Complies with MPR II & ERA's power management
- DDC support

3 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ

ALPHA SERVICE ELECTRONICS S.A.
COMPUTER & TELECOMMUNICATION SYSTEMS

ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ: ΛΕΝΟΡΜΑΝ 166, 104 44 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 5253353 (10 ΓΡΑΜΜΕΣ), FAX: 5253345



47 Χρησιμοποιήστε το κλειδί της πυραμίδας για να ανοίξετε την πυραμίδα.



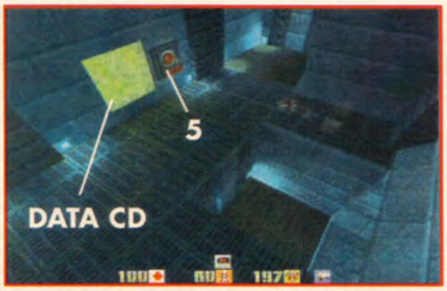
48 Επιστρέψτε στην αρχή της πίστας και επιλέξτε το διάδρομο δεξιά της εισόδου. Εκεί τώρα μπορείτε να περάσετε. Συνεχίστε μέχρι την πόρτα (6), η οποία οδηγεί στα Torture Chambers.



49 Από το σημείο εισόδου (1) πατήστε το διακόπτη (2) και συνεχίστε με τον ανελκυστήρα προς το διακόπτη (3).



50 Μπείτε στην πόρτα (4) για να αποκαλύψετε, χτυπώντας τον τοίχο, μία μυστική είσοδο.



51 Ανοίξτε όλα τα κελιά, ώσπου να φθάσετε στο διακόπτη (5) και πάρτε το Data CD.



52 Στο CellBlock B, στο σημείο (6), υπάρχει μυστική δίοδος για τους υπονόμους που βρίσκονται από κάτω.



53 Στο σταυρό του σχήματος φθάνετε κολυμπώντας υποβρυχίως, αφού πάρετε αναπνευστήρα (7), και παίρνετε το κλειδί (8).



54 Συνεχίζοντας, φθάνετε στην αίθουσα με το σήμα exit. Εκεί πάρτε το HyperBlaster. πατώντας στο έδαφος στο σημείο (9).



55 Επιστρέφοντας στο Security Pyramid, μπορείτε τώρα να μπείτε στην είσοδο για το Grid Control.



56 Από τον ανελκυστήρα (1) ανεβείτε τις σκάλες και συλλέξτε με τη σειρά τα Combat Armor (2) και Grenade Launcher (3).



57 Συνεχίστε και ανεβείτε από τους ανελκυστήρες (4) στο επάνω επίπεδο. Αντιμετωπίστε το Boss. Επειτα μπείτε στην τρύπα (5).



58 Συνεχίστε μέχρι να βρείτε τον ανελκυστήρα (6) που σας ανεβάζει στο διακόπτη (7). Καταστρέψτε την πηγή ενέργειας και τελειώσατε!

HINTS & TIPS

Το ξέρουμε, είναι κουραστικό. Δεν είναι δυνατόν να το ανεχτείτε άλλο. Δεν αντέχετε τους συνεχείς ξυλοδαρμούς στο Mortal Kombat, τις εξευτελιστικές ήττες στο Fifa Soccer, τους μανιασμένους αντιπάλους ιππότες στο Age of Empires. Θέλετε, τέλος πάντων, να εκδικηθείτε το παιχνίδι που σας αναγκάζει -χωρίς αποτέλεσμα- να προσπαθείτε να το κερδίσετε μέχρι τις πρώτες πρωινές ώρες. Μην ανησυχείτε, το "PC Master" και η στήλη των "Hints'n'Tips" είναι εδώ για να σας βοηθήσει. Στις σελίδες που ακολουθούν θα βρείτε συμβουλές, τεχνάσματα και επεμβάσεις για τα πιο πρόσφατα παιχνίδια, ώστε να κάνετε τη ζωή σας ευκολότερη. Αν, λοιπόν, σας έχει βασανίσει κάποιο παιχνίδι και θέλετε βοήθεια ή αν και εσείς γνωρίζετε κάποιο ενδιαφέρον κόλπο, τότε μη διστάσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, είτε στέλνοντας στο περιοδικό γράμμα με την ένδειξη "Για τη στήλη Hints & Tips" είτε στέλνοντας μήνυμα στη διεύθυνση abyss@matrix.kapatel.gr.

του Σπύρου Παράσχη



Beasts & Bumpkins

BEASTS & BUMPKINS

Αυτή η παρωδία του Warcraft 2 δεν ανήκει στις πιο εμπνευσμένες στιγμές της Electronic Arts. Αν, πάντως, οι αδέξιοι χωριάτες σάς προβληματίζουν, τότε αρκεί να γράψετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού την εξής λέξη: KNEELBEFOREME. Ετσι, ενεργοποιείτε το cheat mode και πλέον μπορείτε να πληκτρολογήσετε:

G: Απειρο χρυσάφι.

CRTL+F6: Δείτε ολόκληρο το χάρτη.

0103: Περισσότεροι χωρικοί.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Στην τελευταία έκδοση αυτού του θρυλικού παιχνιδιού αναφερθήκαμε και στο προηγούμενο τεύχος μέσα από τη στήλη των "Hints and Tips". O λόγος που επανερχόμαστε είναι τα πολύ ενδιαφέροντα κόλπα που μας έστειλε ο αναγνώστης μας Γ. Πάστρας, τον οποίο και ευχαριστούμε. Ευχαριστήστε τον λοιπόν και εσείς, μαθαίνοντας ότι μπορείτε να τρέξετε το παιχνίδι προσθέτοντας μία ή περισσότερες από τις ακόλουθες παραμέτρους:

/f1_butt: Με αυτό τον τρόπο, όταν νικήσετε και εμφανιστεί το γνωστό "Finish him/her", μπορείτε να εκτελέσετε όλες τις κινήσεις του χαρακτήρα σας πατώντας μόνο ένα πλήκτρο.

Για παράδειγμα, με την ψηλή κλωτσιά κάνετε την πρώτη fatality του χαρακτήρα σας, ενώ με την ψηλή γροθιά κάνετε την brutality. Τέρμα, λοιπόν, στα μπερδεμένα δάχτυλα που προσπαθούσαν να βρουν το σωστό συνδυασμό πλήκτρων.

/instykill: Να και κάτι πολύ αποτελεσματικό. Με τα πλήκτρα "F3" και "F4" ο πρώτος και ο δεύτερος παίκτης αντίστοιχα (ανεξάρτητα από το ποιος τους ελέγχει) χάνουν όλη τους την ενέργεια.

/treasure: Με το που θα φορτωθεί το παιχνίδι και αφού περάσουν οι αρχικές οθόνες χωρίς να πατήσετε κανένα πλήκτρο, θα βρεθείτε στους δώδεκα θησαυρούς του Shao Kahn. Απολαύστε τους έναν προς έναν!

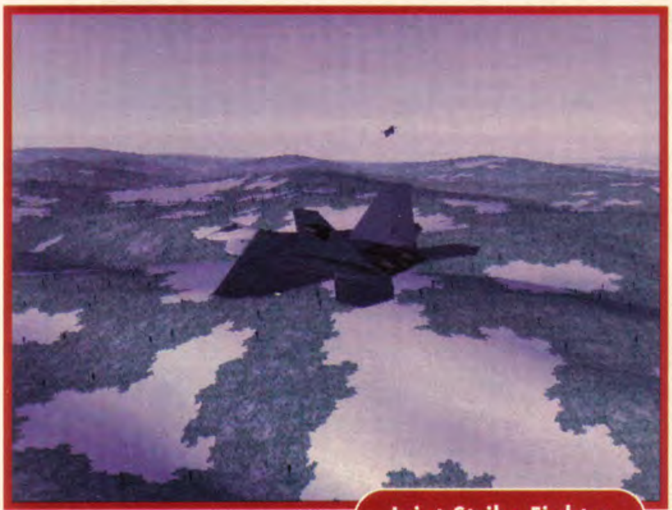
Σημειώστε ότι για να προσθέσετε τις παραμέτρους θα πρέπει να βγείτε σε ένα παράθυρο DOS, να βρείτε τον κατάλογο του MK Trilogy, να γράψετε "MKTRILW.EXE", να αφήσετε ένα κενό και να γράψετε τις προαναφερθείσες παραμέτρους. Για μεγαλύτερη ευκολία βέβαια μπορείτε να φτιάξετε και ένα shortcut μέσα από τα Windows.



Grand Theft Auto

GRAND THEFT AUTO

Σίγουρα το Grand Theft Auto δεν είναι το πιο politically correct παιχνίδι. Μάλλον σε λίγο καιρό θα το δούμε και αυτό να ποζάρει στις ειδήσεις των 21:00. Μέχρι τότε, εσείς μπορείτε να δώσετε στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων τους ακόλουθους κωδικούς αντί για το όνομά σας:



Joint Strike Fighter

itstantrum: Απειρες ζωές.

6031769: Μία από τα ίδια.

suckmyrocket: Ολα τα όπλα και οι ασπίδες, καθώς και ελευθέρας για να βγαίνετε από τη φυλακή!

buckfast: Αποκτήστε όλα τα όπλα (πατήστε το * στο αριθμητικό πληκτρολόγιο).

itsgallus: Πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα.

nineinarow: Ομοίως πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα.

super well: Και με αυτό τον τρόπο μπορείτε να δείτε όλα τα επίπεδα.

iamthelaw: Αποχή της αστυνομίας. Δράστε ελεύθεροι.

stevesmates: Πάλι παιχνίδι χωρίς αστυνομία.

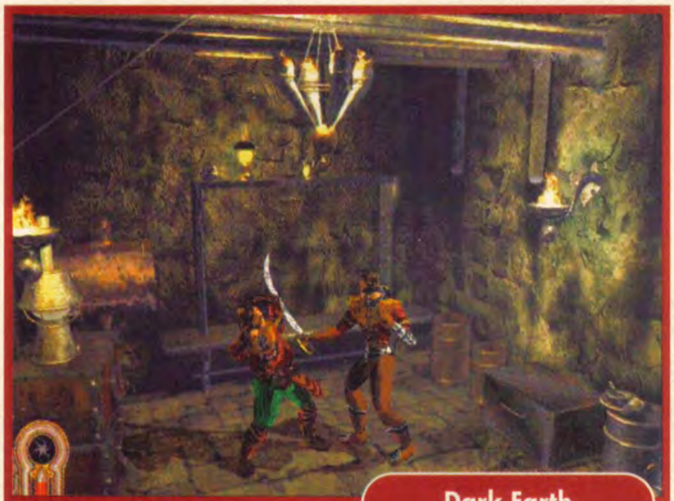
itcouldbeyou: 999.999.999 πόντοι δώρο.

hate machine: Αυξήστε τις επιδόσεις σας.

porkcharsui: Το Diagnostic mode του παιχνιδιού.

JOINT STRIKE FIGHTER

Η Eidos Software με το Joint Strike Fighter έκανε μια καλή προσπάθεια στο χώρο των εξομοιωτών. Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε οποιοδήποτε αεροπλάνο ή ελικόπτερο θέλετε, μπορείτε να μεταβείτε στην οθόνη επιλογής πιλότου και να πατήσετε τα εξής πλήκτρα: αριστερό CTRL + δεξί CTRL + ENTER.



Dark Earth

DARK EARTH

Ενα παιχνίδι της Microprose είναι σχεδόν πάντα αξιόλογο, ιδίως αν βασίζεται στο πρότυπο του ιστορικού Alone In The Dark. Για να βοηθήσετε αποτελεσματικότερα τον Arkhan στις περιπέτειές του, αρκεί να πατήσετε το "P" για να σταματήσετε το παιχνίδι, να γράψετε "FORTYTWO" και να πατήσετε "Enter". Αν όλα πήγαν καλά, τότε το κείμενο "Easy Mode On" θα πρέπει να εμφανιστεί. Τώρα μπορείτε να γράψετε τα εξής:

Ctrl και D: Αναπλήρωση της ενέργειας του Arkhan.

D: Μείωση της ενέργειας του αντιπάλου στη μάχη.

dwarf: Σμίκρυνση του ήρωα.

baffe: Χέρια Vrancovic.

bigfoot: Πόδια Vrancovic.

bighead: Υδροκεφαλισμός!

normal: Επαναφορά στον κανονικό ήρωα.

muchbetter: Αυτό δείτε το μόνοι σας.



Dark Reign

DARK REIGN

Στη μάχη για τον καλύτερο συνεχιστή της δόξας του Red Alert, το Dark Reign φαίνεται να έχει αρκετά όπλα για να επικρατήσει, αν και ο ανταγωνισμός είναι σκληρός. Στα ξεχωριστά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού συγκαταλέγεται η έλλειψη ενός Cheat mode. Ετσι, για να κάνετε τις ζαβολιές σας θα πρέπει να καταφύγετε σε έναν text editor. Εντοπίστε τον κατάλογο του παιχνιδιού (π.χ. c:\darkreign) και μέσα από αυτόν μπείτε στον κατάλογο \dark\deftxt. Εκεί υπάρχει το αρχείο units.txt που περιλαμβάνει τα χαρακτηριστικά των διάφορων μονάδων. Για να αλλάξετε, για παράδειγμα, την ισχύ του Freedom Guard, θα πρέπει να βρείτε το τμήμα του αρχείου που το αναφέρει και στη συνέχεια να πάτε εκεί όπου γράφει "Setstrength". Γράψτε δίπλα μια υψηλή τιμή, π.χ. 500, σώστε και τρέξτε το παιχνίδι. Τώρα το πιο φθηνό και γρήγορο στην κατασκευή tank που διαθέτετε θα έχει γίνει ισοδύναμο με τα plasma tanks των αντιπάλων. Με λίγους πειραματισμούς και μεταβολές στο αρχείο "units.txt", θα μπορέσετε να αλλάξετε εντελώς την ισορροπία των δυνάμεων στο Dark Reign.

HINTS & TIPS



Settlers II



Seven Kingdoms

SETTLERS II

Εχουμε ασχοληθεί ξανά με αυτό το παιχνίδι (τεύχος 82 - Μάρτιος 1997), αλλά το cheat που δώσαμε δεν λειτουργούσε με όλες τις εκδόσεις του. Για να βοηθήσουμε, λοιπόν, τη φίλη του περιοδικού Ελένη Παπαδοπούλου από τη Θεσσαλονίκη και να γλιτώσουμε το άμοιρο CD από την οργή της, σας πληροφορούμε ότι για να ενεργοποιήσετε το Cheat mode στο Settlers II θα πρέπει να πληκτρολογήσετε, ανάλογα με την έκδοση, είτε τη λέξη "Thunder", όπως είχαμε ξαναγράψει, είτε τη λέξη "Winter" κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μην ανησυχείτε αν γράφοντας τη λέξη ανοίξετε κάποιο παράθυρο του παιχνιδιού. Συνεχίστε απτόητοι και αν όλα πάνε κατ' ευχήν, τότε θα εμφανιστεί στην οθόνη σας ένα θαυμαστικό.

FINAL LIBERATION



Final Liberation

Η SSI έκανε καλή δουλειά στη μεταφορά αυτής της γνωστής σειράς παιχνιδιών RPGs στους υπολογιστές μας. Αν αντιμετωπίζετε δυσκολίες, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους ακόλουθους κωδικούς κατά τη διάρκεια μιας μάχης. Απλώς πατήστε CTRL και γράψτε:

EYEOFTERROR: Για να δείτε όλες τις αντίπαλες μονάδες, ανεξάρτητα από το LOS.

HERETIC: Για να κερδίσετε αμέσως την αποστολή.

CLEANSINGFIRE: Για να φθάσετε τις πιθανότητες ευστοχίας σας (hit probability) στο 100%.

NOTE: Your shots may still not penetrate but they will hit.

WHITEDWARF: Για να κάνετε τις μονάδες σας άτρωτες στα όπλα μακριάς εμβέλειας. Δεν ισχύει στην κοντινή μάχη (close combat).

Οπως βέβαια γνωρίζετε, με το CTRL η επιλεγμένη μονάδα ρίχνει μια βολή. Ετσι, για να δώσετε τους προαναφερθέντες κωδικούς, θα πρέπει να βρείτε μία που δεν μπορεί να ρίξει.

SEVEN KINGDOMS

Μετά από το Capitalism Plus, η Enlight Software εδραιώνει τη θέση της ως μια ποιοτική εταιρία κατασκευής παιχνιδιών στρατηγικής. Για να κατακτήσετε ευκολότερα τον κόσμο, ακολουθήστε κατά byte τις ακόλουθες οδηγίες:

Ενεργοποιήστε το Cheat mode γράφοντας "!!!@@@###" (χωρίς τα εισαγωγικά). Τώρα πλέον χρησιμοποιήστε τα εξής πλήκτρα:

C: Μια ευγενική εισφορά $1.000.

\\: Τα αποθέματά σας σε τροφή αυξάνονται κατά 1.000 μονάδες.

T: Πρόσβαση σε όλες τις τεχνολογικές γνώσεις.

M: Τα αποκαλυπτήρια του χάρτη.

;: Αύξηση του πολιτισμού μιας πόλης. Οι καινούριοι κάτοικοι θα είναι τυχαίας εθνικότητας.

=: Αύξηση των πόντων προσευχής (prayer points) στην επιλεγμένη Seat of Power.

B: Αμεση περάτωση της κατασκευής του επιλεγμένου κτιρίου.

U: Ο βασιλιάς σας γίνεται αθάνατος. God save the king!

Z: Ενεργοποίηση ή απενεργοποίηση με κάθε πάτημα της γρήγορης κατασκευής κτιρίων.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN (PC VERSION)

Ενα παιχνίδι που μας έρχεται από τις κονσόλες και εκφράζει μια διαφορετική νοοτροπία σε σχέση με τα RPGs που συναντά-

COMPUTERS GAMES CLUB

ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM • CD-ROM TITLES ΑΠΟ 4.900

STARCRAFT	12.900	LONGBOW 2	12.500
J.S.F.	13.900	SCREAMER RALLY	12.900
QUAKE 2	12.900	FLYING CORPS	7.900
AIR WARRIOR 3	12.900	WIPE OUT	4.900
TOCA TOURING CAR	12.500	COMANCHE	4.900
FIFA '98	11.900	DOMINUS	4.900
NBA '98	11.900	ARNIE 2	4.900
DREAMS	11.900	APACHE	4.900
PILGRIM	13.900	SWAT	6.900
BATTLEGROUND	13.500	LONGBOW	5.900
EASTER'N'FRONT	12.900	STEEL PANTHERS	4.900
WORMS 2	12.900	GREY WOLF	5.900
3rd MILLENIUM	11.900	7th QUEST	6.900
JEDI KNIGHT	14.900	BIG RED RACING	4.900

ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ ΤΙΤΛΩΝ CD-ROM.
ΑΚΟΜΗ, ΟΛΟΙ ΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ
PLAYSTATION, SATURN & NINTENDO 64

ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.

249.000 ΔΡΧ.

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

CYRIX 200 MMX 16MB, SOYO 5 EA5, HDD 2.1 SEAGATE,
SOUNDBLASTER 16,
SVGA CARD 4MB 3D, 16x CD-ROM HITACHI, MONITOR 15" ICE-PHILIPS,
KEYBOARD, MOUSE, ΗΧΕΙΑ, FDD 1.44

ΤΙΜΕΣ ΤΕΛΙΚΕΣ ΜΕ ΦΠΑ

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ -
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00
ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

ΜΕΛΕΤΕΣ - ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ -
ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΔΙΚΤΥΩΝ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ
ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755

HINTS & TIPS



Blood Omen

με στους υπολογιστές μας. Για να βοηθήσετε τον Kain στις σκοτεινές αναζητήσεις του, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε τους ακόλουθους συνδυασμούς πλήκτρων:

Για επαναφορά της ενέργειας στο maximum: πάνω, δεξιά, attack, action, πάνω, κάτω, δεξιά, αριστερά. Για πλήρη μαγική ενέργεια: δεξιά, δεξιά, attack, action, πάνω, κάτω, δεξιά, αριστερά.

G-POLICE

Η δράση είναι άφθονη αλλά και πολύ δύσκολη μερικές φορές σε αυτή την επιτυχημένη μείξη shoot'em up και εξομοιωτή πτήσης από την Psygnosis. Για να κάνετε τα πράγματα ευκολότερα αλλά και διασκεδαστικότερα, χρησιμοποιήστε τους ακόλουθους κωδικούς στο κεντρικό menu:

WOOWOO: Δαιμονισμένες σειρήνες.

BENIHILL: Αυτοκίνητα τύπου... Benny Hill!

PANTALON: Ολες οι κρυφές αποστολές (στο Training menu).

STATTOE: Πληροφόρηση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

DOOBIES: Ατέλειωτη ασπίδα.

MRTICKY: Απειρα όπλα.



G-Police

Σημειώστε ότι χρησιμοποιώντας τους δύο τελευταίους κωδικούς δεν μπορείτε να περάσετε στην επόμενη αποστολή.

Ακολουθούν οι κωδικοί των επιπέδων:

1. MADGAV
2. DOLMAN
3. SONAGAV
4. ACEDUF
5. JOJOGUN
6. WENSKI
7. SAEGGY
8. MAZMAN
9. DAZMAN
10. DELUCS
11. ANDOOOO
12. KIMBCHS
13. ANDYMAC
14. YERMAN
15. OLLIEB
16. THEYOLK
17. TONYMASH
18. ANDYCROW
19. BIONIC
20. TSLATER
21. IAINTHOD
22. JONRITZ
23. CLAIREC
24. STEVEBOT
25. ANGUSF
26. EUANLEC
27. EDFIRE
28. STUBOMB
29. THONBOY
30. JIMMAC
31. PUGGER
32. ROSSCO
33. CAKEBOY
34. NIKNAK
35. SAGLORD

TUROK: DINOSAUR HUNTER

Ενα παιχνίδι-ορόσημο για το Nintendo 64 κατέφτασε -με αρκετή καθυστέρηση- και στα PCs. Τα καταπληκτικά γραφικά του (με εξαιρετική υποστήριξη 3Dfx) και το πολύ καλό gameplay για έναν παίκτη (δυστυχώς, δεν υποστηρίζει multiplayer) του δίνουν μια περίοπτη θέση στο πάνθεον των κορυφαίων Quake clones. Σας δίνουμε στη συνέχεια κάποιους κωδικούς, οι οποίοι θα πρέπει να γραφτούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού:

DDDNSTBR: Γίνεστε άτρωτοι.

JFFSPNGDNBRG: Απειρες ζωές.

NDNLP: Αφήστε το... πνεύμα σας να περιδιαβαίνει.

THMSCLS: Αποκτήστε όλα τα όπλα.

LNJHNSN: Ατελείωτα πυρομαχικά.

RBCHN: Μεγάλο κεφάλι.

GNNTRTMNT: Δείτε ολόκληρο το χάρτη.

BKSTRD: Βάλτε φτερά.

JHNNCK: Ο βασιλιάς της Disco. Δείτε το!

DNLDDCK: Το συνηθισμένο mode πάπιας.

JSNCRPNTR: Αγάπη μου, συρρίκνωσα τους εχθρούς!

NGLCKCK: Πάρτε όλα τα κλειδιά.

CRLSFNDNGS: Αλλαγή των χρωμάτων.

MTTSTBBNGTNB: Μεταφορά στο επίπεδο 1.

DRRNSTBBNGTN: Μεταφορά στο επίπεδο 2.

MKJNK: Μεταφορά στο επίπεδο 3.

PTNDNCN: Μεταφορά στο επίπεδο 4.

NNTND: Μεταφορά στο επίπεδο 5.

TRMNN: Μεταφορά στο επίπεδο 6.

JMDNN: Μεταφορά στο επίπεδο 7.

MRGRTTRR: Μεταφορά στο επίπεδο 8.

SHNTRRNT: Η "gallery" του παιχνιδιού.

THTRTMBB: Δείτε και ποιοι το έφτιαξαν.

PC

Η ιδέα να γράψω έναν Adventurer's Guide to Britannia γεννήθηκε στο μυαλό μου, αφού είχα ήδη σκοτωθεί δύο φορές μέσα σε ελάχιστα λεπτά και ενώ είχα διαμορφώσει έναν αρκετά καλό χαρακτήρα. Η κλασική έκφραση "δάσκαλε που δίδασκες και νόμο δεν εκράτεις..." με έπεισε ότι θα ήταν χρήσιμο να επιχειρήσω να μεταφέρω στις σελίδες του περιοδικού την πείρα που έχω αποκομίσει από την προσπάθειά μου να επιζήσω στον σκληρό κόσμο του Ultima Online...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ULTIMA ONLINE
ADVENTURER'S GUIDE TO BRITANNIA

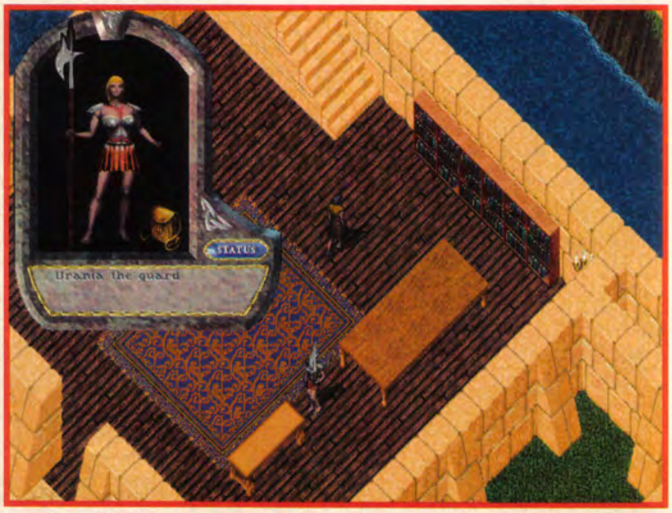
ΤΟ ΠΑΘΗΜΑ... ΜΑΘΗΜΑ

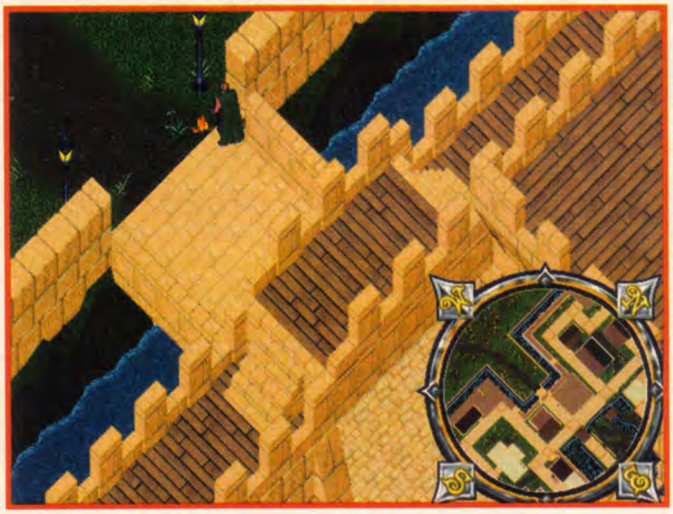
Τι έκανα και την πάτησα σαν πρωτάρης; Πολλά και τίποτα. Ακούγεται παράδοξο, ωστόσο είναι αληθινό. Απλώς παραβίασα τον πιο βασικό κανόνα των on-line RPGs: Να μην παίζεις ΠΟΤΕ ΜΟΝΟΣ ΣΟΥ. Μέχρι τώρα έπαιζα πάντα παρέα με έναν φίλο, κάτι δύσκολο βέβαια, αφού έπρεπε να βρίσκουμε κοινές ώρες, ωστόσο -πιστέψτε με- ήταν η πιο αποτελεσματική μέθοδος για να γλιτώσεις στον ΠΟΛΥ ΣΚΛΗΡΟ κόσμο της Online Britannia. Ελα όμως που έπρεπε να γράψω ένα συμπληρωματικό δισέλιδο για το παιχνίδι και οι ημερομηνίες παράδοσης του άρθρου πίεζαν (ο Βαγγέλης όλο φωνάζει τελευταία: "Φέρτε μου τα άρθρα μου, πού είναι τα άρθρα μου..."). Καλύτερα να έχεις απέναντί σου την κακιά μάγισσα παρά τον Βαγγέλη να φωνάζει!!!). Καθώς ο φίλος μου δεν είχε καθόλου χρόνο εκείνες τις μέρες, σκέφτηκα να προσπαθήσω μόνος μου: "Σιγά, τι θα πάθω. Θα μπω καμιά ωρίτσα, για να φρεσκάρω τη μνήμη μου και να τραβήξω τις απαραίτητες για το άρθρο φωτογραφίες, και θα φύγω σαν κύριος." Κούνια που με κούναγε!



Είχα μπει περίπου 7 λεπτά στο παιχνίδι, όταν έφαγα το πρώτο αστροπελέκι. Η γραμμή στην αρχή κόλλησε, ο χαρακτήρας μου ακινητοποιήθηκε και εγώ, παριστάνοντας τον αμέριμνο και σφυρίζοντας αδιάφορα, παρακαλούσα να ξεκινήσει πάλι ο χαρακτήρας μου: "Ελα, παλικάρι μου, κάνε κάτι για να δείξουμε πόσο καλοί είμαστε ..." και κάτι τέτοια, αλλά πού αυτός... Είχε μείνει με το βήμα μετέωρο σαν πελαργός. Και σαν να μην έφτανε αυτό, έπειτα από περίπου δύο λεπτά "έπεσε" η γραμμή. Είχα κατεβάσει όλα τα γνωστά "ρητά" που χρησιμοποιούμε σε αυτές τις περιπτώσεις, κόντευα να σπάσω το πληκτρολόγιο (όχι την οθόνη γιατί την ακριβοπλήρωσα), όταν με τα πολλά ξανασυνδέθηκα. Οταν μπήκα στον server του Ατλαντικού (εκεί έπαιζα μέχρι που έπα-









θα το ατύχημα) και ξεκίνησε το παιχνίδι, έφαγα τη σφαλιάρα της ζωής μου. Ο χαρακτήρας μου ήταν νεκρός!!! Δεν μπορούσα να το πιστέψω, κουνήθηκα στην καρέκλα μου, αλλά το μήνυμα, μήνυμα... Εχασα για μια στιγμή το φως μου, η πίεση ανέβηκε και εγώ δεν ξέρω πού, ο Βαγγέλης και τα άρθρα του άκουσαν όλες τις κατάρες που υπάρχουν στον Γαλαξία μας. Προσπάθησα να ηρεμήσω και να σκεφτώ τι θα κάνω, αλλά δεν τα κατάφερα. ΜΑ ΝΑ ΠΕΘΑΝΩ ΑΠΟ ΤΟ LAG! Το διάβαζα, αλλά δεν το πίστευα. Μέχρι τώρα, αν σκοτωνόμουν σε μία μάχη, επέλεγα τη διαδικασία του φαντάσματος, την οποία μου είχε προτείνει ο φίλος μου, ο οποίος είχε και έχει πολύ μεγαλύτερη εμπειρία στο παιχνίδι από εμένα, και το έπραττα χωρίς να το πολυσκεφτώ. Τι στο καλό την ήθελα τη σκέψη και δεν έκανα ό,τι τόσες φορές; Μέχρι τώρα είχα σκοτωθεί αρκετές φορές. Είχα όμως πάντα το φίλο μου (και αυτός εμένα) και στις περιπτώσεις αυτές βοηθούσε ο ένας τον άλλο, φυλάγοντας τα πράγματά του. Ο άλλος, ως φάντασμα, έψαχνε να θεραπευτεί, είχαμε δε ορίσει και ένα σταθερό μέρος που θα συναντιόμασταν σε αυτές τις περιπτώσεις. Τα καταφέρναμε αρκετά καλά, αν και η όλη διαδικασία ήταν πολύ κουραστική. Τώρα όμως ήμουν μόνος και είχα ΜΕΓΑΛΗ ΠΙΕΣΗ ΧΡΟΝΟΥ... Αποφάσισα, λοιπόν, να δοκιμάσω να "ξαναγεννηθώ-αναστηθώ" χάνοντας φυσικά όλα τα extra points που είχα, μια και ήθελα να "ζήσω" και αυτή την εμπειρία για να δω πώς είναι. Ετσι, επέλεξα το "instant resurrection". Δεν το ξανακάνω που να μου δίνουν όλο το χρυσάφι του κόσμου! Δεν τα έχω με τον εαυτό μου μόνο επειδή έχασα όλα τα extra points, αλλά γιατί ΔΕΝ είχα κάνει παρά 20-25 βήματα νότια (σκεπτόμενος τι βλακεία είχα κάνει τελικά που έπαιξα μόνος μου με το χαρακτήρα μου, αντί να δημιουργήσω έναν καινούριο και να τραβήξω με αυτόν τις φωτογραφίες που ήθελα, οπότε ό,τι και να πάθαινα ούτε γάτα ούτε ζημιά), όταν σχεδόν από το πουθενά πετάγονται δύο τύποι και με κάνουν σκορδόψωμο σε χρόνο μηδέν. Και να σκεφτείς ότι με έφαγαν "λάχανο" σε προστατευμένη υποτίθεται περιοχή...

Ο λόγος λοιπόν που χρησιμοποίησα στην αρχή το ρητό "δάσκαλε που δίδασκες και νόμο δεν εκράτεις ...", είναι διότι, ενώ όλα αναφέρονται στο manual και είμαι εκείνος που επιμένω κάθε φορά να μην ξεκινάτε ένα παιχνίδι εάν προηγουμένως δεν έχετε μελετήσει καλά το εγχειρίδιο, αγνόησα τον κανόνα. Ακολουθώντας ενστικτωδώς μέχρι τώρα την επιλογή του φίλου μου να επανέρχομαι στη ζωή, δεν είχα διαβάσει ΚΑΘΟΛΟΥ το σχετικό κεφάλαιο του manual. Στερνή μου γνώση να σ' είχα πρώτα...



Οταν περιέγραψα τηλεφωνικώς στο φίλο μου τι έπαθα, το τηλέφωνο... κόντεψε να απογειωθεί από τα ουρλιαχτά του. ΤΟ ΤΙ ΚΟΣΜΗΤΙΚΑ ΕΠΙΘΕΤΑ ΑΚΟΥΣΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΥΑΛΟ ΜΟΥ ΔΕΝ ΛΕΓΕΤΑΙ. Με έβριζε για αυτό που έκανα (είπα και εγώ να αυτενεργήσω, σαν παιδί που είμαι...), για τις ώρες που έχασε μαζί μου, για το ότι πρέπει τώρα να με περιμένει να ξαναδυναμώσω, μια μουρμούρα και μια γκρίνια άνευ προηγουμένου. Αυτοί οι φίλοι μερικές φορές είναι σκέτο δηλητήριο!

Αναγκαστικά, λοιπόν, φτιάχνω έναν χαρακτήρα από την αρχή. Είναι ευκαιρία να σας μεταφέρω την εμπειρία που έχω αποκτήσει μέχρι τώρα (έχω φτιάξει συνολικά 17 χαρακτήρες, αν θυμάμαι καλά), επισημαίνοντας τι πρέπει να κάνει κάποιος όταν



ξεκινά το παιχνίδι, ώστε στο βαθμό του δυνατού και τα λάθη να αποφύγει και πολύτιμο χρόνο να μη χάσει (γιατί χρόνο θα χάσει έτσι κι αλλιώς).

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Καταρχήν, προσπαθήστε να κάνετε το maximum install των 550MB! Ξέρω ότι ακούγοντας κάποιος για 1/2GB παθαίνει "ταραχή", αλλά -πιστέψτε μεθα κερδίσετε πολλά σε ό,τι αφορά την απόδοση του παιχνιδιού. Φροντίστε να εξοικονομήσετε χώρο στον (τους) σκληρό σας - άλλωστε σήμερα λίγο-πολύ οι περισσότεροι διαθέτουμε σκληρό δίσκο άνω των 2GB. Το πλήρες install τοποθετεί αρκετά "κρίσιμα" αρχεία σε αυτόν και



έτσι χρησιμοποιείτε λιγότερο το CD.

Εν συνεχεία, επιβάλλεται να δεχθείτε ότι, αν θέλετε να "παίζεται" το παιχνίδι, δεν πρέπει επιχειρήσετε ποτέ να συνδεθείτε με ταχύτητα μικρότερη των 28.8Kbps. Η εμπειρία που θα ζήσετε, συνδεόμενοι με μικρότερη ταχύτητα, θα είναι χειρότερη από τα βάσανα του Προμηθέα.

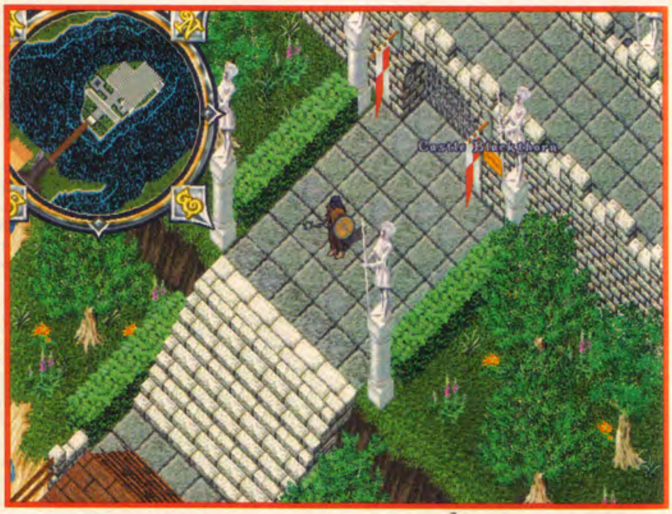
Η επόμενη κίνησή σας είναι να πάρετε από το CD του περιοδικού το πρόγραμμα UO Trace (κανονικά πρέπει να είναι μέσα στο directory ULTIMAOL) και να ξεκινήσετε μαζί του τις δοκιμές. Καλό είναι να κάνετε δοκιμές 5-6 μέρες και να σημειώσετε από ποιους servers έχετε τα καλύτερα αποτελέσματα. Το τονίζω αυτό διότι, αν ακολουθήσετε αυτήν τη διαδικασία μόνο μία φορά, δεν είναι καθόλου σίγουρο ότι θα σας οδηγήσει σε ασφαλή συμπεράσματα. Επίσης, έχετε υπόψη σας ότι αρκετοί providers τώρα πια βγαίνουν με μεγαλύτερες γραμμές ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ στην Αμερική, κάτι που σημαίνει ότι θα έχετε καλύτερη σύνδεση, αν δοκιμάσετε να συνδεθείτε εκεί (άρα πρέπει να μάθετε καλά τις διαφορές της ώρας), παρά με κάποιον που είναι στην Ευρώπη. Προετοιμαστείτε επίσης για το εξής: Στο Ultima Online (όπως και σε όλα τα on-line games) ΘΑ ΓΝΩΡΙΣΕΤΕ ΝΕΟΥΣ ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ από διαφορετικές χώρες. Το καλύτερο πρόγραμμα λοιπόν για τη συνεννόησή σας με τρίτους είναι το ICQ (έτσι κι αλλιώς είναι πολύ της μόδας τελευταία). Φυσικά, δεν πρόκειται να σας εξηγήσω στο παρόν άρθρο τη λειτουργία του, πρόκειται όμως για το πιο αποτελεσματικό μέσο για να ανταλλάσσεις μηνύματα, να κανονίζεις συναντήσεις, να μαθαίνεις αν και πότε μπήκε στο Internet κάποιος γνωστός σου κ.λπ. Τελευ-






Η STOILAS
MEDIA & DESIGN
ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΓΙΑ ΤΟ ΜΑΡΤΙΟ
HUYGEN'S DISCLOSURE
13.000 ΔΡΧ.
ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟ ΤΑΞΙΔΙ ΚΑΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΕΚΤΟΣ ΟΡΙΩΝ!
SOULTRAP
13.000 ΔΡΧ.
Microforum
ΕΝΑΣ ΜΟΝΑΔΙΚΟΣ ΕΦΙΑΛΤΗΣ!
MacPack SNEAK ATTACK
12.100 ΔΡΧ.
DESCENT
A great Mac games collection featuring the award winning "DESCENT"
ΜΟΝΑΔΙΚΕΣ ΣΥΛΛΟΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ MAC!
THE ORIGINAL
MICROFORUM'S INTERNET CONNECTION '97
12.500 ΔΡΧ.
The Most Comprehensive Directory of Internet Sites Ever Produced
OVER 30,000 INTERNET SITES!
YELLOW PAGES!
TOON WORKS
13.200 ΔΡΧ.
ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΑ ΔΙΚΑ ΣΑΣ CARTOON!
MacPack Attack!
10 GREAT TITLES
12.100 ΔΡΧ.
ΣΟΥΠΕΡ ΠΡΟΣΦΟΡΑ!!!
ORIGINAL!
COREL DRAW! 6
40.000 ΔΡΧ.
ΜΟΝΟ!!!
Χαλκιδικής 85
542 48 Θεσσαλονίκη
Τηλ (031) 863.555
Fax (031) 863.442
e-mail: smd@compulink.gr





ταία, αρκετοί φίλοι από την Adventure Magic (http://www.compulink.gr/games), με περισσότερες διεθνείς γνωριμίες από εμένα που δεν είμαι ιδιαίτερα κοινωνικός, με πληροφορούν ότι έχει αρχίσει να χρησιμοποιείται ευρέως για την αποστολή ΑΜΕΣΩΝ ΜΗΝΥΜΑΤΩΝ μεταξύ χρηστών.

Τέλος, πάρτε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ το MANUAL του παιχνιδιού (βρίσκεται στο CD του περιοδικού στο directory ULTIMAOL/MANUAL) ΚΑΙ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΤΕ ΝΑ ΤΟ ΕΚΤΥΠΩΣΕΤΕ. Καταλαμβάνει 39 σελίδες, αλλά χωρίς αυτό δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα το ΟΥΣΙΑΣΤΙΚΟ. Προτού ξεκινήσετε λοιπόν το παιχνίδι, αφιερώστε λίγες ώρες ή μέρες, ανάλογα με το χρόνο σας, στο προσεκτικό διάβασμα του MANUAL. Οσο πιο προσεκτικά το διαβάσετε τόσο καλύτερα θα τα καταφέρετε.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΤΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΣΑΣ

Η δημιουργία του χαρακτήρα σας είναι από τις πιο δύσκολες στιγμές του παιχνιδιού, διότι δεν γνωρίζετε τι κάνει η α' ή η β' επιλογή όσο και αν έχετε ασχοληθεί με RPGs. Ο τρόπος με τον οποίο θα φτιάξετε το χαρακτήρα σας, ποια χαρακτηριστικά δηλαδή θα ενισχύσετε και ποια όχι, θα παίξει καταλυτικό ρόλο στη συνέχεια της προσπάθειάς σας. Ετσι, βασανίστε αρκετά το μυαλό σας, πάρτε χαρτί και μολύβι και κρατήστε σημειώσεις. Σχεδόν όλοι οι χρήστες τον πρώτο χαρακτήρα, έπειτα από λίγο καιρό, τον "πετάνε", για να δημιουργήσουν έναν άλλο καλύτερο με βάση την εμπειρία που έχουν ήδη αποκτήσει.

Σημειώστε το εξής: Στο Ultima Online, ως κλασικό RPG, η σχεδίαση του χαρακτήρα αποτελεί την πιο σημαντική διαδικασία, καθώς αυτός θα αντιδρά ανάλογα με τα χαρακτηριστικά που ΗΔΗ του έχετε δώσει. Σκεφθείτε, λοιπόν, πολύ καλά και μην περάσετε βιαστικά αυτό το στάδιο, όπως έκανα την πρώτη φορά που δοκίμασα λόγω της ανυπομονησίας μου να δω το παιχνίδι. Οι επιλογές σας στο σημείο αυτό θα επιδράσουν στην εμφάνισή σας (έχω ακούσει τρελές ιστορίες, αν και δεν έχω προσωπική εμπειρία - μέχρι και "καμάκια" γίνονται ανάλογα με τα χρώματά σου, λένε...), στα χαρακτηριστικά σας (στην περίπτωσή μας αυτά είναι κυρίως τα strength, dexterity και intelligence), στα βασικά skills (ικανότητες), βάσει των οποίων ο χαρακτήρας θα έχει στο παιχνίδι ένα βασικό επάγγελμα, καθώς επίσης στην πόλη από την οποία θα ξεκινήσετε (πολύ σημαντικό, αν και δεν τις έχω δοκιμάσει όλες).



Αφού λοιπόν επιλέξετε την εμφάνισή σας, περνάτε στην επόμενη οθόνη όπου πρέπει να κατανείμετε 65 πόντους στα strength, dexterity και intelligence. Καθένα από αυτά επιδρά και σε ένα δευτερεύον χαρακτηριστικό σας. Επίσης προσέξτε καλά τα ακόλουθα: Το strength (δύναμη) καθορίζει άμεσα την ποσότητα των hit points σας, το dexterity (επιδεξιότητα) την αντοχή σας και, το πιο σημαντικό, το intelligence (ευφυΐα) τη μαγική σας δύναμη (mana). Αφιερώστε αρκετό χρόνο, λοιπόν, στη διαδικασία αυτή. Επισημαίνεται, δε, ότι το να ανεβάσετε τα χαρακτηριστικά σας πάνω από αυτά τα επίπεδα απαιτεί πολύ κόπο και χρόνο. Το τελευταίο μάλιστα είναι το πιο σημαντικό, καθώς στα on-line παιχνίδια πληρώνεις το χρόνο.

Στο επόμενο τεύχος θα συνεχίσουμε επί της ουσίας με τη δημιουργία των χαρακτήρων. Μέχρι τότε, καλό on-line gaming!

MICROCHIP group

υποστηρίζει το παρόν - εγγυάται το μέλλον

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΑΛΥΣΙΔΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Διαλέξτε εσείς τον τρόπο πληρωμής !!

- ☑ Διακανονισμός έως 12μήνες
- ☑ Με Πιστωτικές κάρτες
- ☑ Καταναλωτικό Δάνειο

STANDARD

από το 1984!

Τιμές Μετρητοίς !!

3 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

- Αμεση αντικατάσταση
- Παράδοση αυθημερόν
- Συμβόλαια συντήρησης
- 24/48ωρης κάλυψης
- 12ωρη τηλεφωνική υποστήριξη



M/board	SOYO 5XAE5 512 cache pipeline ATX
Ram	32 MB (1 x 32MB DIMM SDRAM 10ns)
H.Disk	3.5 Gb FUJITSU ST ULTRA ATA
Vga	Svga Pci Matrox Mistique 2Mb up to 4Mb
Cdrom	24X TOSHIBA Speed PhotoCD
Sound	16bit Sound Blaster Vibra oem
Modem	33.600 ZOOM Internal FAX/MODEM/
Speaker	80 Watt + Microphone
Monitor	15" Color ADI 4P NI/LR Digital
Case	Midi Tower ATX 200W CE
Software	Windows95 Oem CD Greek Original
Βιβλίο	* ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ *

Cyrix 6x86 200 MX — **269.900** (3 x 123.400)

Intel Pentium166MMX — **367.000** (3 x 127.000)

Intel Pentium 200MMX — **378.000** (3 x 131.000)

AMD K6 233 Mhz — **388.000** (3 x 134.500)

ΔΩΡΟ SUNTECH Operator: Ραντεβού, Τηλέφωνα, Μηνύματα, Επ.Κειμένου, Φαξ, Ταμείο

ΛΙΑΝΙΚΗ 25.000 δρχ

Ελληνικά Microsoft Windows

3 ΜΗΝΕΣ GROOVYNET

Bussiness Systems

M/board	SOYO 5BT5 512 cache TRITON III TX
Ram	32 MB (1 x 32MB DIMM SDRAM)
H.Disk	2.6 Gb FUJITSU Ultra ATA
Vga	Svga Pci VIRGE 3D PRO 4Mb
Cdrom	16X HITACHI Speed PhotoCD
Sound	16bit Card Plug & Play 3D + WAVE
K/board	105 keys windows95
Speaker	30 Watt στην οθόνη
Monitor	15" Color PROVIEW Multimedia
Case	Midi Tower GOLF Series 200W CE Color
Software	Windows95 Oem CD Greek Original
Βιβλίο	* ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ *

Cyrix 200 MX	269.900
Intel 166 MMX	279.000
Intel 200 MMX	289.000
AMD K6 233	299.000
Intel 233 Mhz	312.000

STANDARD PENTIUM II 233

M/board	ELITE PENTIUM II P6 LX chipset AGP ATX
Cpu	INTEL PENTIUM II 233Mhz MMX technology
Ram	32 MB (1 x 32MB DIMM SDRAM 10ns)
H.Disk	3.2 Gb QUANTUM SE Ultra ATA
Vga	Svga AGP ATI XPERT@PLAY 4Mb - 8Mb
Cdrom	32x TOSHIBA Speed PhotoCD
Sound	16bit Card Plug & Play 3D + WAVE
Monitor	15" Color NOKIA 449Xa Multimedia
Modem	33.600 internal FAX/MODEM/VOICE
Case	Midi Tower ATX 230W CE
Software	Windows95 Oem CD Greek Original

μόνο 486.000

Στίς παραπάνω τιμές δεν συμπεριλαμβάνετε ΦΠΑ 18%



Microsoft OEM **System Builder** Gold Partner

WEB SERVER **Microchip** www.microchip.gr

ΤΑ ΔΙΚΑΣ ΣΑΣ 11 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

☑ **ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ** : Αργυρουπόλεως 42 Τηλ 9961945 (12 γραμμές) Service: 9930300

☑ ΕΛΛΗΝΙΚΟ	Τιτάνων 28	Τηλ. 9951138 - 9954622
☑ Ν.ΣΜΥΡΝΗ	Βιάντος 14	Τηλ. 9311313 - 9370185-6
☑ ΝΙΚΑΙΑ	Π.ΡΑΛΛΗ 114	Τηλ. 4945520 - 22
☑ ΘΕΣ/ΝΙΚΗ	Φιλλιπουπόλεως71	Τηλ .748751
☑ ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ	Χαμοστέρνας 24	Τηλ.3412800 - 2
☑ ΠΕΙΡΑΙΑΣ	Αποστόλη 47	ΤΗΛ. 4280145-7
☑ ΑΙΓΑΛΕΩ	Ιερά οδός 289	ΤΗΛ. 5310655
☑ ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ	Πρωτόπαππα 59	ΤΗΛ. 9968008
☑ ΠΑΤΡΑ	Κωσταντινουπόλεως 31	ΤΗΛ 438670-1
☑ Ν.ΗΡΑΚΛΕΙΟ	Λ.Ηρακλείου 389	ΤΗΛ 2851401-3

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Οπως σας είχα υποσχεθεί εδώ και πολύ καιρό, αυτήν τη φορά παρουσιάζουμε το libretto από την όπερα του τρίτου μέρους του Gabriel Knight 2. Μην ξεχνάτε ότι δημιουργός του είναι η ίδια η Jane Jensen που, με αυτό τον τρόπο, δείχνει το μεγάλο ταλέντο της...

GABRIEL KNIGHT 2: ΠΡΑΞΗ ΤΡΙΤΗ
ΩΔΗ ΣΤΟ ΦΕΓΓΑΡΙ

Hildegunde:

"Oh, face of the night
Oh, moon shining bright
Behold thou this poor one, this son (daughter) of the earth
Like silver you gleam
In the land of our dreams
Thou hope in the nighttime
Beacon for the lost
Look over the darkness that haunts me tonight
Give me the sustenance of thy bright light
Show me the path where my footsteps should go
Keep me apart from the black waters flow
Whisper your secrets to one who's alone
Defender of innocents, make me your own
The night is relentless, it soaks into your skin
Cold to the marrow, the color of sin
Thy light may be dimmer than thy brother, the sun
But where the nighttime abides, the day cannot come
So take thou the pledge of this heartbroken one.
The night is the realm of the Master of Death
God placed you in heaven lest we forget
That daylight will come, the nighttime must end
Give me the courage to make it til then
My beautiful friend
Oh, thou moon!"

Προς το τέλος του κομματιού ο Βαρόνος πλησιάζει τη Hildegunde. Την πλησιάζει, καθώς το κοινό χειροκροτεί έντονα την άριά της.

Βαρόνος: "Moon, moon, my bride sings to the moon! The moon cannot hear you, thy husband alone can give all that you need."

Hildegunde (λυπημένη): "My husband..."

Βαρόνος: "Come! Thy guests need the light of thy smile more than thou needest the moon!"

Hildegunde: "Husband..."

Βαρόνος (αρχίζοντας να νευριάζει): "Come!"

Της πιάνει το χέρι και την τραβά προς το γιορτινό τραπέζι.

Χωρικοί: "Where's the music? Where's the fun?"

Ο Βαρόνος την καθίζει στο τραπέζι, στην καρέκλα της νύφης...

Βαρόνος: "Bring on the minstrels!"

Ο Βαρόνος κάθεται στην καρέκλα του νεόνυμφου.

Οι μουσικοί μπαίνουν (πρώτα οι τρεις αληθινοί ραψωδοί και λίγο πιο πίσω ο Gabriel). Οι χωρικοί αρχίζουν να χειροκροτούν, όπως άλλωστε και το κοινό.

Χωρικοί: "The minstrels! The minstrels! Now this is fun!"



Το πρώτο κομμάτι των ραψωδών είναι κυρίως χορογραφία από τους κλόουν του μουσικού θιάσου. Οι κλόουν κάνουν ταχυδακτυλουργίες, κωλοτούμπες και, γενικά, παίζουν την παράστασή τους. Ο Gabriel, στεκούμενος λίγο πιο πίσω και απέχοντας από όλα αυτά, παίζει με τις "μπουκάλες". Κάνει ένα καλό "πιάσιμο" στον αέρα και δείχνει πολύ περήφανος για τον εαυτό του... "Παίζοντας" γύρω-γύρω πετά αντικείμενα στον αέρα και αθέλητα προσφέρει γέλιο.

Εν τω μεταξύ οι χωρικοί (συμπεριλαμβανομένων του Επικεφαλής και του Σιδηρουργού) ανταλλάσσουν κρυφές ματιές και πονηρά χαμόγελα, ξέροντας ότι αυτό δεν περιλαμβάνεται στο σενάριο και ότι ο Engelhart δεν είναι στα αλήθεια ο Engelhart. Ταυτόχρονα προσπαθούν να συνεχίσουν το ρόλο τους, ο οποίος είναι να παρακολουθούν την παράσταση των ραψωδών με αληθινή τέρψη.

Ο Βαρόνος και η Hildegunde κάθονται στο γαμήλιο τραπέζι μόνο με τους γονείς της Hildegunde. Ο Βαρόνος γελά και προσπαθεί να διασκεδάζει, υπερβάλλοντας τον εαυτό του και προσπαθώντας να κάνει τη Hildegunde να περάσει εξίσου καλά. Η Hildegunde, όμως, είναι μελαγχολική και ήσυχη, καθώς έχει την εντύπωση ότι έχει τελειώσει η ζωή της. Οι γονείς της δείχνουν νευρικοί, επιθυμούν να είναι ευτυχισμένη και σκέφτονται ότι έτσι θα έπρεπε να είναι, έχοντας όμως υπόψη τους και τη δυστυχία της. Στην πραγματικότητα στεναχωριούνται γι' αυτήν, γιατί φοβούνται ότι ο Βαρόνος θα νευριάσει με τη μελαγχολία της.

Τα ακόλουθα φωνητικά συνοδεύουν τη χορογραφία των ραψωδών.

Ο Βαρόνος στη Hildegunde: "See how they gambol. They sport here for you! Look at the fat one, the stupid one too"

Hildegunde: "I see them."

Χωρικοί: "The minstrels! The minstrels! Now this is fun!"

Αργότερα...

Ο Σιδηρουργός στον επικεφαλής των Χωρικών: "The dumb one, I don't think I've seen him before."

Ο επικεφαλής των Χωρικών στο Σιδηρουργό: "He's to their advantage; I've never laughed more!"

Ο Σιδηρουργός ενοχλημένος στον επικεφαλής των Χωρικών: "And yet he's familiar, perhaps not so gay."

Ο επικεφαλής των Χωρικών στο Σιδηρουργό: "You've no sense of humor, if that's what you say!"

Χωρικοί: "The minstrels! The minstrels! Now this is fun!"

Αργότερα...

Η μητέρα της Hildegunde στη Hildegunde: "Look what efforts a husband makes on your behalf Why can't you laugh?"

Ο πατέρας της Hildegunde στη Hildegunde: "Listen to your mother, you're no fatted calf Don't play the martyr; Laugh! Laugh!"

Hildegunde: "I hear you."

Χωρικοί: "The minstrels! The minstrels! Now this is fun!"

Οι μουσικοί τελειώνουν την παράστασή τους, ενώ οι χωρικοί και το κοινό ζητωκραυγάζουν, γελούν και χειροκροτούν.

Η ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ

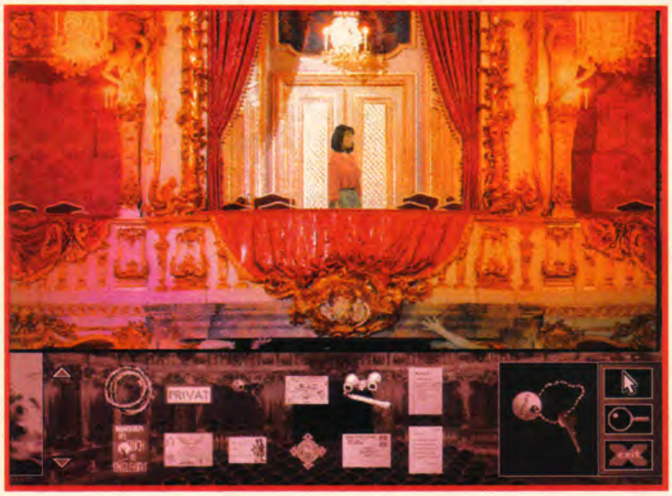
Αυτό το κομμάτι της μουσικής αρχίζει με πολύ "απειλητικό" και "σκοτεινό" τόνο.

Οι χωρικοί και όλοι όσοι είναι στο γαμήλιο τραπέζι, εκτός από τη Hildegunde, αντιδρούν με μισοευχαριστημένα τσιρίγματα και τρεμουλιάσματα λόγω της αρχής της ιστορίας του φαντάσματος. Οι μουσικοί αρχίζουν να τριγυρνούν αγέρωχα, σαν να έπαιζαν σε ένα μελόδραμα. Ενας από τους μουσικούς προσποιείται ότι οπλίζει ένα τόξο.

Βαρόνος (χωρίς να απευθύνεται σε κάποιον συγκεκριμένα): "What is this menace? It's my wedding day!"

Ο επικεφαλής των Χωρικών -πιάνοντας το νόημα- δείχνει στους συγχωριανούς του λέγοντας: "The hunter, the hunter! Stalking his prey!"

Ο πατέρας της Hildegunde (προσπαθώντας βιαστικά να εξευμενίσει τον Βαρόνο): "It's only in jest, Baron, a well-meaning play..."



Χωρικοί (ευχαριστημένοι): "The hunter, the hunter! Bring down the prey!"

Ο Σιδηρουργός στον επικεφαλής των Χωρικών: "I hope they get the stupid one, I still like him not..."

Ο επικεφαλής των Χωρικών στο Σιδηρουργό, καλοσυνάτα: "Your wits are as dull as your forge, Blacksmith"

Χωρικοί: "The hunter, the hunter! Bring down the prey!"

Οι μουσικοί αρχίζουν να στριφογυρίζουν περικυκλώνοντας τον Gabriel. Αυτός δείχνει καταπτοημένος, παίζοντας το ρόλο ενός ζώου που έχει πιαστεί σε παγίδα. Χαμηλώνει μέχρι που εξαφανίζεται πίσω από τους τρεις μουσικούς οι οποίοι τον περιτριγυρίζουν. Οι μουσικοί βγάζουν κάτι σαν μεγάλα μαντίλια που τους βοηθούν να κρύψουν τον Gabriel σαν να κάνουν ένα μαγικό κόλπο.

Η μουσική αρχίζει να γίνεται πολύ "σκοτεινή" και αληθινά τρομακτική. Το χαμόγελο στα πρόσωπα των χωρικών σιγά-σιγά παγώνει. Αρχίζουν να συγκεντρώνονται, δείχνοντας φοβισμένοι...

Ο Βαρόνος στον πατέρα της Hildegunde: "This is not amusing. Stop it at once!"

Hildegunde: "Does your courage fail, my husband?"

Ο Βαρόνος δείχνει στενάχωρος αλλά ξανακάθεται πίσω στην καρέκλα του...

Ενώ τα μουσικά όργανα μιμούνται το ουρλιαχτό ενός λύκου, ξαφνικά βλέπουμε τους μουσικούς να αποσύρονται πρός την άκρη της σκηνής. Στη μέση της σκηνής, εκεί όπου πριν ήταν ο Gabriel, βλέπουμε έναν "αληθινό" λύκο. Ολοι οι ηθοποιοί δείχνουν ξαφνιασμένοι, μην περιμένοντας να συμβεί κάτι τέτοιο. Αντιδρούν δείχνοντας ένα γνήσιο, μη "χορογραφημένο" φόβο. Το κοινό χειροκροτεί νομίζοντας ότι αυτό είναι πραγματικό κομμάτι της όπερας. Η μουσική συνεχίζεται έπειτα από μία μικρή διακοπή της ορχήστρας.

Ο "πραγματικός" λύκος κάθεται στη σκηνή και ουρλιάζει. Το αληθινό ουρλιαχτό διαφέρει από το ουρλιαχτό που μιμούνταν λίγο πριν τα βιολιά. Τα μέλη του θιάσου αντιδρούν, δείχνοντας πραγματικό φόβο. Οι ραψωδοί, που έχουν οπισθοχωρήσει εκεί όπου βρίσκεται το υπόλοιπο μέρος του θιάσου, δείχνουν εξίσου απροετοίμαστοι για αυτή την εξέλιξη και έχουν σταματήσει να "παίζουν".

Το πλάνο ακολουθεί το διευθυντή της ορχήστρας, καθώς αυτός προσπαθεί να "πείσει" την ορχήστρα να εξακολουθήσει να παίζει. Κοιτάζει επίμονα προς τη σκηνή, όπου η Hildegunde δείχνει να έχει ξεχάσει το ρόλο της, ενώ την ίδια στιγμή η ορχήστρα επαναλαμβάνει το ίδιο κομμάτι.

Στο γαμήλιο τραπέζι, η Hildegunde τελικά συνέρχεται από το σοκ που έπαθε βλέποντας τον "πραγματικό" λύκο. Ακούει την ορχήστρα να επαναλαμβάνει το μουσικό κομμάτι που αντιστοιχεί στην άριά της. Αρχίζει να τραγουδά ...

Η Hildegunde προς το λύκο: "Engelhart! Engelhart!"

Βαρόνος: "I am undone!"

Ο Βαρόνος σηκώνεται και αρχίζει να απομακρύνεται. Πέφτει στο πάτωμα, όπου καλύπτεται εντελώς με την κάπα του. Εν τω μεταξύ ο λύκος εξακολουθεί να ουρλιάζει.

Αμέσως μετά ο Βαρόνος πετάγεται έξω από την κάπα του, φορώντας μία μάσκα και πόδια λύκου. Γρυλίζει απειλητικά προς τους χωρικούς και μετά φεύγει τρέχοντας από τη σκηνή...

Χωρικοί: "A wolf! A wolf!"

Ο "πραγματικός" λύκος φεύγει από την σκηνή ακολουθώντας το Βαρόνο. Ο επικεφαλής των Χωρικών αρπάζει έναν πυρσό από τον τοίχο δίπλα στις πόρτες...

Ο επικεφαλής των Χωρικών: "Let's go follow the wolf!"

Ελπίζω να μείνατε ικανοποιημένοι, καθώς υλοποιήσαμε μια επιθυμία πολλών από εσάς. Ραντεβού τον επόμενο μήνα... PC

WING COMMANDER PROPHECY

MISSION ACCOMPLISHED!

Σε αυτό το τεύχος θα προσεγγίσουμε αναλυτικότερα το πολυσυζητημένο Wing Commander Prophecy, σε μία προσπάθεια να αναλύσουμε ιδιαιτερότητες που παρουσιάζονται σε ορισμένες αποστολές. Δέστε, λοιπόν, τις ζώνες σας και... ξεκινάμε!

Επιμέλεια:
Μανώλης Φουρνιστάκης
mafg13@eexi.gr



Ξεκινώντας ας αναφερθούμε σε στοιχεία που ισχύουν για όλες τις αποστολές. Ταχύτητα, αντανακλαστικά, καλό σημάδι και αυτοσυγκέντρωση είναι τα βασικότερα που θα πρέπει να διαθέτετε όταν μάχεστε στο διάστημα. Οταν καταδιώκετε έναν αντίπαλο και δέχεστε πυρά από πίσω, θα πρέπει να διακόψετε αμέσως την καταδίωξη, να αλλάξετε στόχο και είτε να χτυπήσετε το μαχητικό που σας καταδιώκει είτε με ελιγμούς να επιστρέψετε στην καταδίωξη του προηγούμενου αντιπάλου σας. Οταν πετάτε σε αποστολές επίθεσης εναντίον μεγάλου πλοίου θα πρέπει: α) να έχετε τα νώτα σας "καθαρά" και β) να βλέπετε ξεκάθαρα το στόχο σας, ώστε να έχετε τη δυνατότητα να εκτοξεύσετε τα βλήματά σας από μακριά, προκειμένου τα gun turrets του πλοίου να μην μπορούν να σας πετύχουν εύκολα. Τα προαναφερθέντα είναι κάποια από τα απαραίτητα στοιχεία που ισχύουν για όλες τις αποστολές και θα σας βοηθήσουν σημαντικά στο να μην επαναλαμβάνετε καθεμία από αυτές ξανά και ξανά.



Στις πρώτες επτά αποστολές δεν παρουσιάζεται κάτι το ιδιαίτερο. Το μόνο που πρέπει να επιδείξετε είναι καλές πτητικές ικανότητες και σημάδι.

8η ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Στην 8η αποστολή αρχικά δεν έχετε να κάνετε παρά με μια απλή μάχη, ώσπου οι πεζοναύτες να εισβάλουν στο σταθμό. Από εκεί και πέρα όμως η κατάσταση σοβαρεύει, καθώς εμφανίζεται ένα νέο κύμα εχθρικών μαχητικών και θα πρέπει να το αντιμετωπίσετε ολομόναχοι μέχρι να φθάσουν οι ενισχύσεις. Αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να πετάτε με συνεχείς ελιγμούς. Βασικό στοιχείο στην επιβίωσή σας είναι να αποφύγετε τη σύγκρουση με το Devils Ray, το οποίο είναι ισχυρότατο. Εάν καταφέρετε ωστόσο και το καταστρέψετε -με τη χρήση πολλών πυραύλων-, τότε έχετε κερδίσει ένα σοβαρό πλεονέκτημα για την επιβίωσή σας.



9η ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Στην αμέσως επόμενη αποστολή θα πρέπει να καταστρέφετε τα Stingray, προτού αυτά ενωθούν (ισχύει για όλες τις μάχες). Εάν ενωθούν, τότε παραμένετε μακριά από τη γραμμή πυρός τους - ειδάλλως ετοιμάστε τη διαθήκη σας. Εφόσον καταστρέψετε τους αντιπάλους σας στην περιοχή, πατώντας το πλήκτρο "T" εντοπίστε όσους στόχους είναι μαρκαρισμένοι ως unknown και καταστρέψτε τους, μέχρι ο υπολογιστής να σας ενημερώσει ότι η αποστολή ολοκληρώθηκε.

10η ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Η διάσωση του πιλότου δεν είναι δύσκολη στη δέκατη αποστολή, αν προσεχθούν δύο κύρια σημεία. Το πρώτο είναι να καταστρέψετε έναν-δύο αντιπάλους με πυραύλους και το δεύτερο να προσέχετε συνεχώς το ραντάρ. Μόλις διαπιστώσετε πως εμφανίστηκε ένα επιπλέον εχθρικό μαχητικό, καταδιώξτε το αμέσως. Είναι το Devils Ray, που αιχμαλωτίζει όσους πιλότους έχουν εκτιναχθεί. Αφού το καταρρίψετε μαζί με τα υπόλοιπα εχθρικά μαχητικά, η αποστολή σας έχει πετύχει.

11η ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Σε όλες τις αποστολές συνοδείας θα πρέπει να είστε συνεχώς κοντά στο πλοίο το οποίο προστατεύετε. Ετσι και εδώ, θα πρέπει να είστε κοντά στο SWACS και να καταρρίπτετε τα εχθρικά μαχητικά με πυραύλους, ώστε να μπορείτε γρήγορα να καταδιώκετε τον επόμενο επιτιθέμενο. Η ταχύτητα είναι πολύ βασικό στοιχείο. Προσοχή στα μαχητικά τύπου Manta και Stingray: Αποτελούν το μεγαλύτερο κίνδυνο στη συγκεκριμένη αποστολή.

MOST WANTED

12η ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Στη δωδέκατη αποστολή θα πετάξετε στην πρώτη επιδρομή σας εναντίον μεγάλου πλοίου. Επειδή λοιπόν θα πετάτε με



βομβαρδιστικό, θα είστε ένας πολύ "γλυκός" στόχος για τα αντίπαλα μαχητικά. Συνεπώς προσοχή: Οπως ήδη αναφέραμε, να χτυπάτε το στόχο σας από ψηλά, κάνοντας βύθιση. Ετσι και θα έχετε καθαρή άποψη του στόχου και θα είστε λιγότερο ευάλωτοι.

13η ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Στην επόμενη έξοδό σας ο Hawk θα σας προτρέψει να σκοτώσετε τους Kilrathi, οι οποίοι στην προκειμένη περίπτωση είναι σύμμαχοί σας. Καλό θα είναι να μην το κάνετε, αν θέλετε να έχετε θετική εξέλιξη στη συνέχεια του παιχνιδιού.

14η ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Αφού αναλάβετε να συνοδεύσετε ένα SWACS σε μία διαδρομή τριών waypoints, θα πρέπει να κάνετε ένα μικρό κολπάκι για να γίνει η ζωή σας ευκολότερη. Σε κάθε waypoint υπάρχει μια δύναμη με εξωγήινα σκάφη, στην οποία συμπεριλαμβάνονται δύο Rays. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να ΜΗΝ καταρρίψετε τα Rays αυτά. Οταν τα καταστρέφετε, εξαπολύουν πολλά μικρότερα -και ιδιαίτερα φονικά- μαχητικά. Εφόσον "καθαρίσετε" την περιοχή από τα υπόλοιπα σκάφη, πατήστε το πλήκτρο "N" για να εμφανιστεί ο σταυρός που οδηγεί στο επόμενο waypoint και κατευθυνθείτε προς τα εκεί με τα afterburners αναμμένα. Μόλις απομακρυνθείτε αρκετά, σβήστε τα. Επειτα από λίγα λεπτά θα εμφανιστεί το "AUTO" για το επόμενο waypoint. Πράξτε ομοίως και στα επόμενα δύο waypoints.

15η ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Ο βομβαρδισμός του destroyer είναι απλός... αρκεί να έχετε καθαρά τα νώτα σας.

16η ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Μία τυπική αερομαχία. Ομως να έχετε ως ύψιστη προτεραιότητα την κατάρριψη των Lampereys.

17η ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Η επόμενη αποστολή δεν παρουσιάζει ιδιαίτερες δυσκολίες.

18η ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Ευτυχώς, πάλι στα εύκολα πέσατε... αλλά όχι για πολύ! Ενώ θα τελειώνετε με επιτυχία και άνεση την αποστολή σας, ο υπεύθυνος της γέφυρας του Midway θα σας ταράξει αυτή την ηρεμία, αποκαλύπτοντάς σας ότι το μεταγωγικό σας δέχεται επίθεση. Απλώς, μην ξοδέψετε τους πυραύλους σας σε αυτή τη μάχη παρά μόνο εναντίον των βομβαρδιστικών, όταν προστατεύετε το Midway.

19η ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Οι επόμενες δύο αποστολές δεν θα προκαλέσουν σοβαρό πρόβλημα. Στην εικοστή πρώτη όμως θα πρέπει να έχετε το νου σας για το πότε θα εισβάλλουν οι πεζοναύτες στο Killer Ship. Μόλις σας ειδοποιήσουν πως όλα είναι έτοιμα, καταστρέψτε ΑΜΕΣΩΣ τη γέφυρα και τις μηχανές.

20ή ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Αμέσως μετά θα προαχθείτε στην καινούρια μοίρα με το νέο τύπο βομβαρδιστικών και καταδιωκτικών. Θα κληθείτε να επιλέξετε ένα από το καθένα για την αποστολή. Με το Vampire θα πρέπει να καλύψετε τα βομβαρδιστικά στην επίθεσή τους, ενώ με το Devastator να βομβαρδίσετε το στόχο. Οποιο και να επιλέξετε δεν θα έχετε σημαντικό πρόβλημα. Σε αυτό συνηγορούν και οι αυξημένες δυνατότητες των συγκεκριμένων μαχητικών.

21η ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Το ίδιο θα συμβεί και στην επόμενη έξοδο. Προσέξτε μόνο, αν επιλέξετε το Vampire να κάνετε μεγάλη χρήση πυραύλων καταδιώκοντας κατά κύριο λόγο τα Skates.

22η ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Οταν θα κληθείτε να βομβαρδίσετε το νέο Killer Ship, θα πρέπει πρώτα να καταστρέψετε ορισμένα Gun Turrets και στη συνέχεια να τορπιλίσετε από απόσταση το πλοίο.

23η ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Σε αυτή την αποστολή, όπου θα πρέπει να "φυτέψετε" τον καταλύτη στο εχθρικό μεταφορικό, τα πράγματα δεν θα είναι και τόσο απλά. Ο εχθρικός στόλος είναι μεγάλος, τα Gun Turrets και τα μαχητικά πολλά. Να πετάξετε από ψηλά για να αποφύγετε τα πυρά των Turrets, κάνοντας παράλληλα πολλούς ελιγμούς. Να ζητάτε συνεχώς βοήθεια για να σας καλύπτουν τα φιλικά καταδιωκτικά. Μόλις βρεθείτε πάνω από το στόχο, εξαπολύστε τον καταλύτη όταν αυτός είναι "λοκαρισμένος" και κατευθυνθείτε αμέσως προς το Midway.

Οι αποστολές που ακολουθούν μέχρι το τέλος δεν είναι



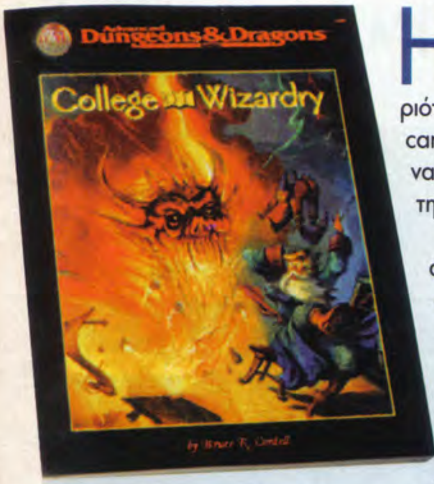
και τόσο δύσκολες, πλην αυτής όπου θα πρέπει να καταστρέψετε όλα τα Gun Turrets του Killer Ship, καθώς και της τελευταίας. Στην πρώτη από τις προαναφερθείσες απαιτείται απλώς υπομονή καλό σημάδι - να προσέχετε όταν σας καταδιώκουν τα εχθρικά καταδιωκτικά, τα οποία είναι πάρα πολλά. Η δε τελευταία αποστολή θα σας δυσκολέψει πολύ και θα χρειαστεί να την επαναλάβετε κάποιες φορές μέχρι την τελική επιτυχία. Προσπαθήστε να κινείστε συνεχώς με ελιγμούς και να κάνετε χτυπήματα hit and run όταν ο Dekker σας αναφέρει ποια πύλη δεν έχει πλέον ασπίδες.

Ως έμπειροι πιλότοι που είστε, θα καταφέρετε να ολοκληρώσετε χωρίς ιδιαίτερο κόπο το παιχνίδι. Μην επαναπαύεστε, όμως: Το κακό εξακολουθεί να είναι κάπου εκεί έξω...

PC

ROLE PLAYING GAMES

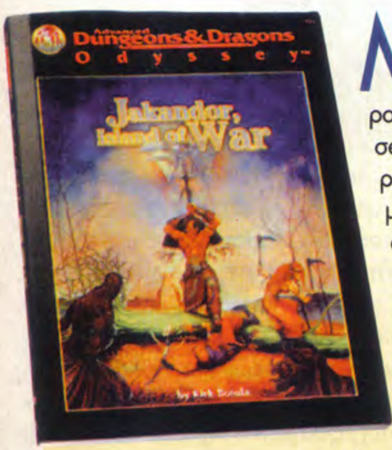
COLLEGE OF WIZARDRY



Η συντεχνία των μάγων αποτελεί έναν πανίσχυρο θεσμό των κυριότερων πόλεων των fantasy campaigns, ωστόσο λίγα είναι γνωστά σχετικά με αυτήν τη μυστηριώδη οργάνωση.

Το "College of Wizardry" εξερευνά τους κόσμους των μάγων, των illusionists, των ταχυδακτυλουργών και των νεκρομαντών. Ακριβώς, δε, όπως και στο παλαιότερο βιβλίο "Den of Thieves", στις σελίδες του θα βρείτε μια περιπέτεια. Γενικό accessory για το AD&D γραμμένο από τον Bruce R. Cordell/Για αρχάριους αλλά και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Φεβρουάριος '98/Τιμή 5.440 δρχ.

JAKANDOR: ISLAND OF WAR



Μπορεί να ενσωματωθεί σε οποιοδήποτε campaign του AD&D και παρουσιάζει το έπος των συγκρούσεων δύο παρατάξεων (βαρβάρων εναντίον μάγων), οι οποίες μάχονται για την κατάκτηση ενός νησιώτικου έθνους.

Γνωρίστε τη σύγκρουση αυτή ως βάρβαροι πολεμιστές και αναμετρηθείτε με μάγους που κατέχουν τη δύναμη να εξουσιάζουν τους νεκρούς.

Adventure supplement για το AD&D της σειράς Odyssey/Φεβρουάριος '98/Γραμμένο από τους Kirk Botula, Dale Donovan, Keith Strohm και Anne Brown/Για παίκτες μέτριας εμπειρίας/Τιμή 7.040 δρχ.

MAGIC THE GATHERING: STRONGHOLD

Κυκλοφόρησε το νέο expansion του Magic the Gathering, μια νέα σειρά καρτών οι οποίες επεκτείνουν το παιχνίδι με νέα spells & creatures.

Κυκλοφορεί σε τεσσάρων ειδών προκατασκευασμένα decks των 60 καρτών (3.300 δρχ.) και σε boosters 15 καρτών (1.100 δρχ.).

CULT OF THE DRAGON

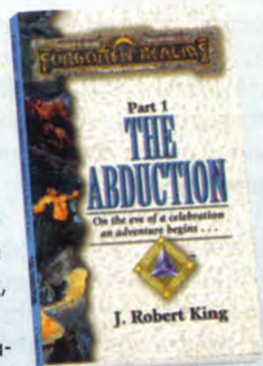


Λύνει τις απορίες σχετικά με την ομώνυμη οργάνωση. Δίνει λεπτομέρειες για την ιστορία και την εξέλιξή της, καθώς και τις τρέχουσες δραστηριότητές της και τις περιοχές επιρροής.

Εφθασε η στιγμή να αποκαλυφθούν τα μυστήρια αυτής της κρυφής κοινωνίας!

Accessory για τα Forgotten Realms, γραμμένο από τον Dale Donovan/Για αρχάριους αλλά και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Τιμή 6.400 δρχ.

THE ABDUCTION

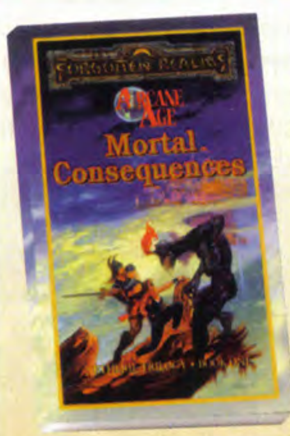


Η πρώτη νουβέλα μιας καινούριας σειράς, η οποία έχει ως σκηνικό τα δημοφιλή Forgotten Realms!

Κάποιος απαγάγει την αρραβωνιαστικιά του Open Lord του Waterdeep, την παραμονή του γάμου τους. Ο άρχοντας Piergeiron αναγκάζεται έτσι να αναζητήσει τα ίχνη της. Τίποτα, όμως, δεν είναι έτσι όπως φαίνεται...

Νουβέλα της σειράς Double Diamond Triangle Saga/Πρώτο βιβλίο/Γραμμένο από τον Robert King/Τιμή 640 δρχ.

MORTAL CONSEQUENCES



Είναι ο επίλογος της Netheril Trilogy που διαδραματίζεται στο Arcane Age. Ο βάρβαρος Sunbright πολεμά ενάντια σε έναν ξεχασμένο εδώ και καιρό αντίπαλο και ανακαλύπτει τη χαμένη αγάπη του στο πιο απίθανο μέρος.

Με τη βέβαιη καταστροφή να κρέμεται σαν απειλή πάνω από την Αυτοκρατορία του Netheril, θα μπορέσει άραγε να επιβιώσει ο Sunbright ώστε να κτίσει ένα καινούριο μέλλον για το λαό του;

Τριλογία Netheril/Τρίτο βιβλίο/Από τον Clayton Emery/Τιμή 2.250 δρχ.

HEROES OF HOPE

Η ελπίδα αναζωπυρώνει το θρύλο των θεών που έφυγαν - δηλαδή, την ικανότητα για θαύματα με μοναδικά όπλα την πίστη και τη δύναμη του πνεύματος κάποιου.

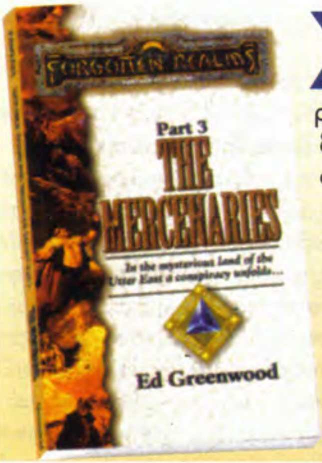


Το "Heroes of Hope" προσφέρει υπόβαθρο για ήρωες με μυστικιστικές ικανότητες, των οποίων οι δυνάμεις είναι καθοριστικές για τη νίκη στο εξελισσόμενο έπος του Dragons of a New Age.

Στο κεφάλαιο αυτό οι ήρωες αναζητούν το πανάρχαιο στέμμα των sea elves.

Dramatic Supplement για το Fifth Age/Γραμμένο από τον Duane Maxwell/Για όλους τους παίκτες του Dragonlance/Τιμή 6.400 δρχ.

THE MERCENARIES

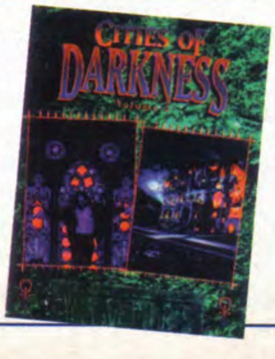


Στη μυστηριώδη Ανατολή, μια σκοτεινή φυσιογνωμία μισθώνει ομάδα άνεργων πειρατών προκειμένου να τον βοηθήσουν σε μια επικίνδυνη αποστολή. Η αποστολή όμως έχει και έναν κρυφό στόχο και, κάπου πίσω από το παρασκήνιο, συνδέεται με την απαγωγή μιας νεαρής νύφης από το Waterdeep.

Νουβέλα της σειράς Double Diamond Triangle Saga/Τρίτο βιβλίο/Γραμμένο από τον Ed Greenwood/Τιμή 960 δρχ.

CITIES OF DARKNESS VOLUME 3

Απολογισμός του ελέγχου των Kindred της Αμερικής με αναφορά στις συνωμοσίες και τη διαφθορά τους. Συνδυάζει τις προηγούμενες κυκλοφορίες Dark Colony και Alien Hunger.



Βιβλίο της White Wolf για το Vampire/Τιμή 5.120 δρχ.

KINDRED OF THE EAST



Οι Kindred εδώ και χρόνια ζουν κάτω από το φόβο των κατοίκων της σκοτεινής Ανατολής. Ανακαλύψτε την αλήθεια πίσω από τα vampires αυτά. Δεν είναι ούτε παιδιά του Κάιν ούτε κάτι άλλο που ενδεχομένως περιμένατε.

Στις σελίδες του "Kindred of the East" θα γνωρίσετε καινούρια vampires, νέες δυνάμεις, ιστορία αλλά και σημειώσεις για άλλους υπερφυσικούς κατοίκους της μακρινής Ανατολής.

Βιβλίο με σκληρό εξώφυλλο της White Wolf/Τιμή 8.000 δρχ.

TRANSYLVANIA BY NIGHT

Ο τρόμος και η ίντριγκα της ανατολικής Ευρώπης "ζωντανεύουν", προκειμένου να αγκαλιάσουν όλα τα παιδιά του Κάιν που ταξιδεύουν στα καταραμένα χώματά τους.

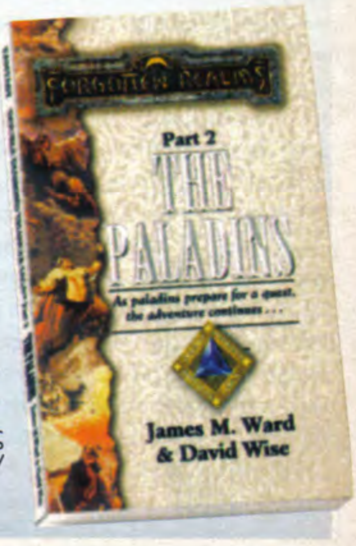


Πάρτε μέρος πρώτα απ' όλα στον πόλεμο Tremere - Tzimisce, τρέξτε με τους "βαρβάρους Gangrel" ή διασκεδάστε με τους αινιγματικούς κατοίκους αυτού του "ακραία" παραδοσιακού βασιλείου.

Βιβλίο της White Wolf για το Vampire: The Dark Ages/Τιμή 5.750 δρχ.

THE PALADINS

Η συνέχεια της σειράς The Double Diamond Triangle Saga! Ο Αρχοντας Piergeiron είναι βαριά άρρωστος, αλλά οι πιστοί υπηρέτες του ετοιμάζονται να σώσουν τη μνηστή του. Η αναζήτησή τους αυτή τους φέρνει μακριά, πέρα από τις περιοχές γύρω από το Waterdeep, στην ανεξερεύνητη Ανατολή.



Νουβέλα της σειράς Double Diamond Triangle Saga/Δεύτερο βιβλίο/Γραμμένο από τους James Ward και David Wise/Τιμή 960 δρχ.

GAMES CENTER

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΠΩΣ ΜΑΘΑΙΝΕΙ ΚΑΝΕΙΣ ΑΥΤΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

Αναφερόμενοι στα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων, αλλά και σε αυτά με φιγούρες ή συλλεκτικές κάρτες, συχνά δημιουργείται η εύλογη απορία: "Μα καλά, αυτά δεν έχουν τόσους κανόνες; Πώς είναι δυνατόν να τα μάθει κάποιος χωρίς κόπο;". Η αλήθεια είναι πως πράγματι τα συγκεκριμένα παιχνίδια απαιτούν σκέψη, συμμετοχή και διάβασμα.

Του Μίλτου Κύρκου

Ετσι όπως έχει διαμορφωθεί η κατάσταση, δεν υπάρχει τίποτε πιο εύκολο από το να μπει κάποιος στον μαγικό κόσμο των επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων, συμμετέχοντας σε έναν κύκλο εκατοντάδων χιλιάδων παικτών σε όλη τη γη. Μην ξεχνάμε πως δεν αναφερόμαστε σε παιχνίδια του περιθωρίου, αλλά σε κολοσσούς όπως το Advanced Dungeons & Dragons, που εδώ και είκοσι χρόνια επιτρέπει σε γενιές παικτών να ζήσουν στους ηρωικούς κόσμους της Φαντασίας, ή το Magic: The Gathering, περισσότερες από δύο δισεκατομμύρια κάρτες του οποίου έχουν τη θέση τους στα χέρια των παικτών του. Επομένως, αφού τα κατάφεραν τόσοι, σημαίνει πως δεν είναι και τόσο δύσκολο!

Ωστόσο, υπάρχει μία δυσκολία: Πώς αρχίζει κάποιος; Πολλές φορές τα βιβλία των κανόνων και μόνο αποθαρρύνουν τον νέο παίκτη, ο οποίος φαντάζεται ότι μέχρι να καταφέρει να τα αποκρυπτογραφήσει θα του έχει περάσει ο ζήλος και το ενδιαφέρον. Σε αυτό το σημείο υπεισέρχεται ο παράγοντας "Games Center".

Το Games Center είναι ένας ειδικά διαμορφωμένος χώρος, ο οποίος λειτουργεί με σκοπό την εκμάθηση σε νέους παίκτες των παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας. Είναι ένας χώρος με τραπέζια για παιχνίδι, με τα βασικά βιβλία κανόνων για τα σημαντικότερα από αυτά και με ανθρώπους οι οποίοι μπορούν να κάνουν εύκολη την εκμάθηση κάθε τέτοιου παιχνιδιού. Ας δούμε σε ποια παιχνίδια αναφερόμαστε.



1. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

Το υπ' αριθμόν 1 παιχνίδι στο χώρο της ηρωικής φαντασίας. Ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών ρόλων, αυτών δηλαδή που επιτρέπουν στον παίκτη να ενσαρκώσει μια προσωπικότητα του μύθου και να δράσει μέσα σε ένα σκηνικό ηρώων και άθλων. Οι παίκτες επιλέγουν ή κατασκευάζουν μια προσωπικότητα, με την οποία συμμετέχουν στις περιπέτειες και δρουν ανάλογα με τις ικανότητές της. Για παράδειγμα, ένας πολεμιστής μπορεί να στηρίζεται πιο πολύ στις ικανότητες του σπαθιού του, ένας κλέφτης στην επιδεξιότητα και την ευκινησία του, ενώ ένας σοφός στο μυαλό και την εμπειρία του. Ολοι μαζί συνδυάζουν τις δυνάμεις τους ώστε να επιλύουν τα προβλήματα και να ξεφεύγουν από τις κακουχίες. Τα παιχνίδια ρόλων τις περισσότερες φορές δεν είναι ανταγωνιστικά, καθώς οι παίκτες συνεργάζονται για το κοινό καλό.

Σε όσους παίκτες, λοιπόν, θέλουν να γνωρίσουν το AD&D, το Games Center παρέχει το πιο απαραίτητο στοιχείο: τον Dungeon Master, αυτόν δηλαδή που θα ζωντανέψει την περιπέτεια, θα τους "μπάσει" στα μυστικά του παιχνιδιού, θα αναμετρηθεί μαζί τους, στην προσπάθεια όχι να "νικήσουν" αλλά να βιώσουν μια περιπέτεια στις χώρες όπου το ατσάλι του σπαθιού και τα κοφτερά μυαλά γράφουν την ιστορία. Ακόμη και άπειροι DMs μπορούν να συμμετάσχουν στις περιπέτειες του Games Center, ώστε να λάβουν απαντήσεις σε τυχόν απορίες τους.

2. MAGIC: THE GATHERING

Το πιο γρήγορα αναπτυσσόμενο παιχνίδι, αυτό που μέσα σε λίγους μήνες άλλαξε το τοπίο στην αγορά των παιχνιδιών στρατηγικής. Αποτελείται από κάρτες που εκπροσωπούν τη γη, η οποία δίνει την απαραίτητη ενέργεια, και από διάφορα "όντα" (πολεμιστές, ξόρκια, μαγικά αντικείμενα) που, συνδυαζόμενα, επιτρέπουν στον παίκτη να κυριαρχήσει επί του αντιπάλου του. Οι κάρτες είναι χιλιάδες, οι συνδυασμοί ατέλειωτοι και το Magic ένα παιχνίδι με εκπληκτικό βάθος. Παίζεται εξίσου όμορφα αγοράζοντας ένα πακέτο με 60 κάρτες για μερικές παρτίδες σε ένα café ή μελετώντας νύχτες ολόκληρες δεκάδες συνδυασμούς, προτάσεις από περιοδικά και βιβλία, ιδέες από το Internet και τους χιλιάδες εκεί φίλους. Η μεγάλη ποικιλία στρατηγικών, οι έξοχες κάρτες και το απρόβλεπτο κάθε παρτίδας έχουν καταστήσει το Magic κορυφαίο, σε ό,τι αφορά την ανταγωνιστικότητα και το ενδιαφέρον. Στο Games Center οι άπειροι παίκτες θα μάθουν τα μυστικά των καρτών, θα καταλά-

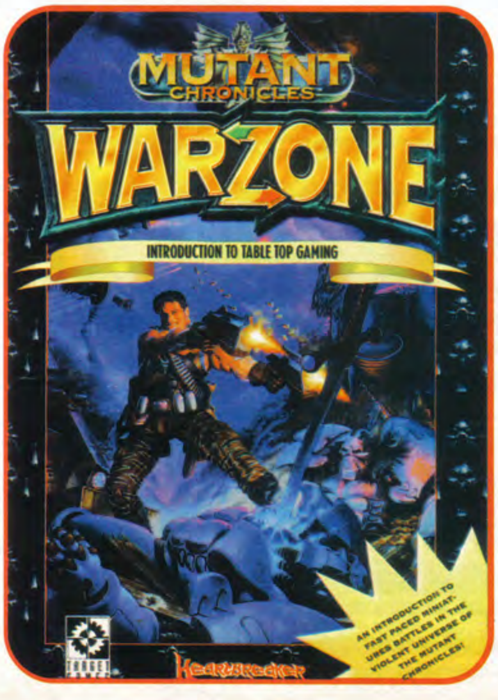


βουν την πραγματική δύναμη των πλασμάτων και των αντικειμένων, θα αρχίσουν να ξεχωρίζουν τις παγίδες και τις πονηριές, θα συναντήσουν σκληρούς αντιπάλους και κάρτες τις οποίες δεν μπορούν να βρουν πουθενά.

Ξεκινώντας από το Portal, το εισαγωγικό παιχνίδι του Magic: the Gathering, οι παίκτες μέσα σε λίγα λεπτά κατασκευάζουν τα decks τους και γνωρίζουν το μηχανισμό του παιχνιδιού. Οι υπεύθυνοι για το Magic είναι παίκτες χρόνων και μπορούν μέσα σε λίγα λεπτά να μεταφέρουν στον αρχάριο την αίσθηση της παρτίδας και της ροής του παιχνιδιού. Οι πιο προχωρημένοι σε σχέση με τους αρχάριους παίκτες θα βρουν λύσεις στα προβλήματά τους, μια και ένας από τους σπάνιους διαιτητές δεύτερου επιπέδου στην Ελλάδα (υπάρχουν μόνο δύο!) θα τους περιμένει για να απαντήσει στις απορίες τους.

3. WARZONE

Μάχες με φιγούρες στους αφιλόξενους πλανήτες του ηλιακού συστήματος. Εύκολοι και δυναμικοί κανόνες μεταφρασμένοι στα ελληνικά, ταχύτητα στη μάχη, τεράστια οπλοστάσια και κατάλογοι στρατών, εντυπωσιακά τερέν και πεδία μάχης. Με ελάχιστα χρήματα οι παίκτες αποκτούν στρατούς σκληροτράχηλων πολεμιστών και μάχονται για τη δόξα της εταιρίας τους ή της ανθρωπότητας. Στο Games Center οι νέοι παίκτες μπορούν να δοκιμάσουν τις τακτικές ικανότητές τους στο καμίνι της μάχης παίζοντας με τους στρατούς του Center, όμορφα βαμμένους και πάντα έτοιμους για μάχη. Παράλληλα, μέσα σε 15 λεπτά αφομοιώνουν τους κανόνες και μπορούν να κάνουν δειλά τα πρώτα βήματά τους ως διοικητές μονάδων. Φυσικά με την επανάληψη έρχεται και η γνώση, για τους παλαιότερους, όμως, παίκτες το Games Center παρέχει τη δυνατότητα συμμετοχής σε campaigns που εξελίσσονται σε διάστημα 6 έως 8 εβδομάδων και λήγουν συνήθως με μεγάλες μάχες και βραβεία. Εκεί, φυσικά, ο ανταγωνισμός είναι πολύ μεγάλος.



4. CHRONOPIA

Η επιτυχία του Warzone οδήγησε την Κάισσα στη μετάφραση και των κανόνων για μάχες στις χώρες της σκοτεινής Φαντασίας, τις χώρες των Ορκ, των Ελφ και των Νάνων. Εκεί όπου τα σπαθιά, τα δόρατα και ο προσωπικός ηρωισμός παίζουν τον πρώτο ρόλο. Στηριγμένη στο σύστημα του Warzone, των γρήγορων, εναλλασσόμενων γύρων και των μικρών σχηματισμών, η Chronopia επιτρέπει σε όσους ήθελαν, αλλά υπολόγιζαν τα έξοδα και τον κόπο, να συμμετάσχουν σε βίαιες, έξυπνες μάχες μέσα στα πολύ όμορφα σκηνικά του κόσμου της. Και εδώ οι παίκτες μπορούν να γνωρίσουν το παιχνίδι χρησιμοποιώντας τους έτοιμους στρατούς του Games Center και να μάθουν μέσα σε λίγο χρόνο τα μυστικά του, βρισκόμενοι σε αναμέτρηση με άλλους αρχάριους ή με τους "Πολέμαρχους" του Center, οι οποίοι όμως σταματούν το παιχνίδι προκειμένου να επισημάνουν ένα λάθος ή να εξηγήσουν κάποιον κανόνα πιο αναλυτικά.

Το Games Center βρίσκεται επί της οδού Ασκληπιού 68, στα Εξάρχεια (δίπλα στην Κάισσα) και προσφέρει δωρεάν τις υπηρεσίες του στους φίλους των παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας, οι οποίοι θέλουν να συμμετάσχουν στις επιδείξεις ή τις εκδηλώσεις του. Μπορείτε να επικοινωνήσετε με τους υπευθύνους του καλώντας το τηλέφωνο 3606488. PC

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΣΤΟ INTERNET

Οπως σας είχαμε υποσχεθεί, από αυτό το τεύχος ξεκινάμε την περιπλάνησή μας στα βάθη του Internet. Ας αρχίσουμε λοιπόν από το θέμα "επικοινωνία", εξετάζοντας όλες τις δυνατές μεθόδους με τις οποίες μπορούμε να έρθουμε σε επαφή με τον υπόλοιπο κόσμο μέσω του Διαδικτύου.

Του Παναγιώτη Σταμ. Ανδριανέση
pandri@compulink.gr

Συνδεόμενοι στο Internet μπορούμε να επικοινωνήσουμε με φίλους, γνωστούς αλλά και... αγνώστους, με διάφορους τρόπους και ανάλογα με τη διαδικασία την οποία θέλουμε να ακολουθήσουμε ή φυσικά... τη διάθεσή μας! Ας ξεκινήσουμε από τον απλούστερο και πλέον παραδοσιακό τρόπο, αυτόν του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (electronic mail ή συντομότερα e-mail). Οποιος έχει πρόσβαση στο Internet αποκτά ταυτόχρονα μία "ειδική ηλεκτρονική θυρίδα" (με τον τρόπο που εξετάσαμε στο προηγούμενο τεύχος), η οποία του δίνει τη δυνατότητα να επικοινωνήσει με εκατομμύρια ανθρώπους ανά τον κόσμο! Για παράδειγμα, η θυρίδα του γράφοντος (με άλλα λόγια, το e-mail του) είναι pandri@compulink.gr. Αυτό το e-mail πρέπει να γνωστοποιούμε σε φίλους και γνωστούς, ακόμη και σε διεθνείς on-line καταλόγους χρηστών, ώστε οποιοσδήποτε να μπορεί να μας βρει και να μας στείλει μήνυμα, γνωρίζοντας μόνο το πραγματικό όνομά μας!

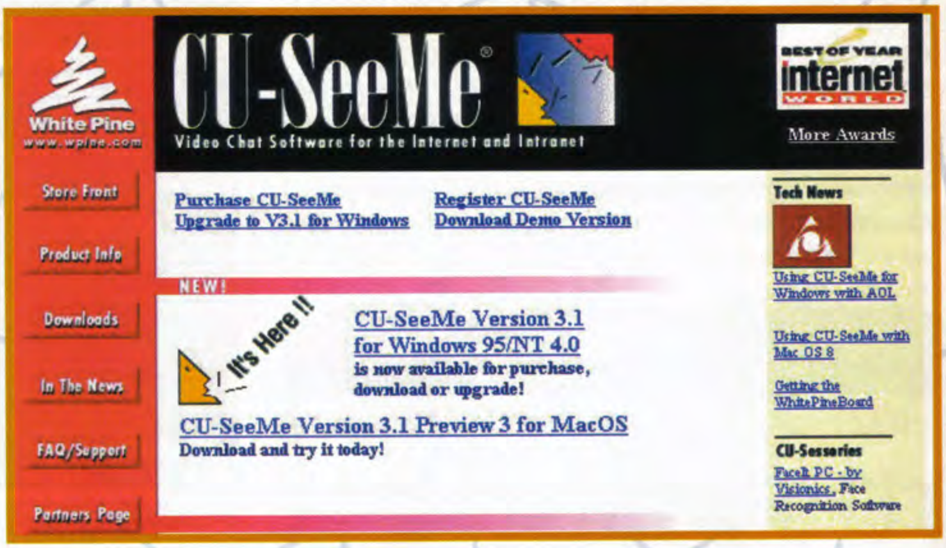
Για τη διαδικασία της αποστολής και της λήψης e-mail απαιτείται η εγκατάσταση και η χρήση ειδικών προγραμμάτων στον υπολογιστή μας. Τα συγκεκριμένα προγράμματα είναι είτε τμήματα του browser τον οποίο χρησιμοποιούμε (Microsoft Internet Explorer, Netscape Navigator κ.λπ.) είτε εφαρμογές ανεξάρτητων κατασκευαστών, τις οποίες μπορούμε να βρούμε δωρεάν ή αντί κάποιου συμβολικού ποσού στο Internet (Calypso από www.mcsdallas.com, Eudora Lite και Pro από www.eudora.com, Pegasus Mail από www.pegasus.usa.com κ.ά.).

Εγκαθιστάμε το πρόγραμμα που επιθυμούμε, πάντα σύμφωνα με τις οδηγίες χρήσης του και συμβουλευόμενοι την εταιρία που μας παρέχει πρόσβαση στο Διαδίκτυο, για τη σωστή συμπλήρωση των στοιχείων των πρωτοκόλλων Outgoing Mail (SMTP) και Incoming Mail (POP3). Ετσι, είμαστε πλέον σε θέση να στείλουμε και να λάβουμε μηνύματα, τα οποία μπορούν να περιέχουν είτε απλό κείμενο που γράφουμε on-line είτε αρχεία κειμένου, ήχου ή εικόνας.

Τα σύγχρονα προγράμματα για e-mail παρέχουν πολλές δυνατότητες: αλφαβητική ή χρονική ταξινόμηση μηνυμάτων, αυτόματη κατάταξη εισερχόμενων μηνυμάτων ανάλογα με τον αποστολέα ή το θέμα, ειδοποίηση με γραπτό ή/και ηχητικό τρόπο κατά τη στιγμή της λήψης ενός μηνύματος, αυτόματη διαγραφή εισερχόμενων μηνυμάτων τα οποία προέρχονται από συγκεκριμένο, οριζόμενο από εμάς αποστολέα και πολλά άλλα. Μπορούμε να εξερευνήσουμε τις δυνατότητες αυτές με την ησυχία μας, αφού πρώτα πειραματιστούμε με την αποστολή απλών μηνυμάτων. Δεν πρέπει να ξεχάσουμε τα διάφορα προγράμματα που συνεργάζονται με το βασικό πρόγραμμα e-mail που είναι εγκαταστημένο στον υπολογιστή μας και αναλαμβάνουν να διαχειρίζονται την αλληλογραφία μας. Πιο συγκεκριμένα, τρέχοντας στο παρασκήνιο και καταναλώνοντας ελάχιστους πόρους από το σύστημά μας, μας υπενθυμίζουν πότε έχουμε νέα μηνύματα με διάφορους τρόπους - για παράδειγμα, με ηχητικό μήνυμα ή με ειδικό παραθυράκι, το οποίο εμφανίζεται την κατάλληλη στιγμή στην οθόνη μας. Συχνά μάλιστα αναλαμβάνουν να συνδεθούν με το Internet αυτόματα, για να ελέγξουν αν έχουμε νέα μηνύματα. Τέτοιου είδους προγράμματα μπορούμε να βρούμε επίσης δωρεάν ή αντί κάποιου συμβολικού ποσού στο Internet (E-Mail Ferret από www.webferret.com, Lydia από www.kabsoftware.com, POPIt Mail Notifier Plus από www.Pro-Pro.com/POPIt.htm κ.ά.).

Ο δεύτερος τρόπος επικοινωνίας καλύπτει την απευθείας συνομιλία με κάποιον γνωστό μας. Για το σκοπό αυ-





CU-SeeMe: Ενα από τα γνωστότερα προγράμματα για video chat στο Internet.

τόν πρέπει να εγκαταστήσουμε ένα πρόγραμμα που να μας δίνει τη δυνατότητα chat με άλλο χρήστη του Internet. Με τη βοήθεια ενός τέτοιου προγράμματος μπορούμε καταρχήν να ελέγξουμε αν ο φίλος ή ο γνωστός μας είναι on-line τη συγκεκριμένη στιγμή και στη συνέχεια να τον καλέσουμε για απευθείας συζήτηση. Τα προγράμματα chat παρέχουν και άλλες συμπληρωματικές λειτουργίες, όπως καθορισμό τού αν θέλουμε να βλέπουμε πιθανές κλήσεις από άλλους χρήστες, αν επιθυμούμε αυτοί να μπορούν να μας δουν ενώ είμαστε on-line (δηλαδή συνδεδεμένοι με το Internet) και πολλά άλλα.

Τον τελευταίο καιρό έχουν κυκλοφορήσει διάφορα προγράμματα για chat, που εκτός από την απλή δυνατότητα συζήτησης μέσω του πληκτρολογίου ("γραπτής") παρέχουν δυνατότητες "ακουστικής" ή ακόμη και "οπτικής" συζήτησης. Για να συμβεί αυτό απαιτούνται κάρτα ήχου, ακουστικά ή ηχεία, μικρόφωνο και -προαιρετικά- μικροσκοπική βιντεοκάμερα που συνδέεται στον υπολογιστή μας. Ετσι μπορούμε να συζητήσουμε on-line, ακριβώς όπως θα κάναμε στην πραγματικότητα. (Εντάξει, δεν μπορούμε να αγγίξουμε τον συνομιλητή μας, αλλά δεν θα ήταν και πολύ ευγενικό να το κάνουμε αυτό, δεν συμφωνείτε;) Για το σκοπό αυτόν κυκλοφορούν διάφορα προγράμματα, μερικά από τα οποία είναι τα Cine Video/Direct από www.cinecom.com, Enhanced CU-SeeMe από www.cu-seeme.com, Internet Phone από www.vocaltec.com, Microsoft NetMeeting από www.microsoft.com/netmeeting κ.ά.

Ο τρίτος τρόπος επικοινωνίας επιτυγχάνεται με τη βοήθεια του λεγόμενου Internet Relay Chat ή IRC. Ουσιαστικά το IRC είναι μεταφορά της παραδοσιακής συζήτησης "πρόσωπο με πρόσωπο" στο Διαδίκτυο. Με το IRC μπορούμε να συνομιλούμε ταυτόχρονα με πολλούς άλλους χρήστες του Δικτύου. Ο,τι γράφουμε στο πληκτρολόγιο και βλέπουμε στην οθόνη μας εμφανίζεται ταυτόχρονα και στις οθόνες όλων όσοι συμμετέχουν στη συζήτηση τη συγκεκριμένη στιγμή. Η δυνατότητα αυτή είναι πράγματι εντυπωσιακή, αν σκεφθούμε ότι μπορούμε να συμμετέχουμε σε συζητήσεις πάρα πολλών ατόμων από διαφορετικές γωνιές της Γης, με συγκεκριμένα ή αόριστα θέματα - και όλα αυτά από την αναπαυτική καρέκλα του σπιτιού μας, χωρίς να χρειαστεί να μετακινηθούμε ούτε εκατοστό από το γραφείο μας! Κυκλοφορούν αρκετά προγράμματα για Internet chat με δημοφιλέστερο ίσως το mIRC (http://www.mirc.com).

Πρόσφατα ένας διαφορετικός, εξελιγμένος τρόπος επικοινωνίας μέσω Internet -ή καλύτερα μία βελτιωμένη έκδοση για Internet chat- έκανε την εμφάνισή του και γρήγορα έγινε πολύ δημοφιλής. Ονομάζεται ICQ, από την παραφθορά της αγγλικής φράσης "I seek you" ("σε αναζητώ"). Μέσω αυτού μπορούμε να στείλουμε άμεσα ένα μήνυμα σε άλλο χρήστη, ο οποίος, αν εκείνη τη στιγμή είναι on-line, θα το διαβάσει σε ειδικό παράθυρο της οθόνης του κατά τη διάρκεια της περιήγησής του σε σελίδες Ιστού. Αν πάλι δεν είναι on-line, θα το δει αμέσως μόλις συνδεθεί. Αυτός ο φιλικός τρόπος επικοινωνίας έχει ήδη κατακτήσει εκατομμύρια άτομα από όλο τον κόσμο (επτά ολόκληρα εκατομμύρια, σύμφωνα με την εταιρία δημιουργίας του).

Αναφερόμενοι αναλυτικότερα στο ICQ, θα υποστηρίζαμε ότι αποτελεί έναν απλό -και για αυτό επαναστατικό- τρόπο άμεσης και ταχύτατης επικοινωνίας μεταξύ χρηστών του Διαδικτύου, ο οποίος μας απαλλάσσει από πολλούς μπελάδες και τρεχάματα. Δεν χρειάζεται πια να χάνουμε το χρόνο μας αναζητώντας τους φίλους μας στο Internet, ούτε να αναρωτιόμαστε αν αυτοί είναι συνδεδεμένοι μια συγκεκριμένη χρονική στιγμή. Μέσω ειδικών μηνυμάτων ενημερωνόμαστε για όλα αυτά και για πολλά περισσότερα, ενώ ταυτόχρονα και εμείς με τη σειρά μας ειδοποιούμε (αυτόματα, εννοείται) για τη δική μας κατάσταση όλους όσοι θελήσουν να μας αναζητήσουν. Επίσης παρέχεται η δυνατότητα ηχητικών μηνυμάτων, αποστολής και λήψης αρχείων, καθορισμού χρωμάτων και παραθύρων και πολλά άλλα. Βασικό στοιχείο του ICQ αποτελεί η διάθεση ενός μοναδικού αριθμού σε κάθε χρήστη, τον οποίο ο καθένας πρέπει να κάνει γνωστό σε φίλους και γνωστούς - δηλαδή κάτι σαν το e-mail.

Το πρόγραμμα ICQ βρίσκεται ακόμη σε beta έκδοση. Ετσι, μπορούμε να το κατεβάσουμε στον υπολογιστή μας εντελώς δωρεάν, αρκεί να συνδεθούμε με τον Web της εταιρίας Mirabilis (www.mirabilis.com ή www.icq.com) και να ακολουθήσουμε προσεκτικά τις πολύ καλές οδηγίες εγκατάστασης και χρήσης οι οποίες βρίσκονται εκεί.

Περιγράψαμε, λοιπόν, τους διάφορους τρόπους με τους οποίους μπορούμε να επικοινωνήσουμε με φίλους και γνωστούς στο Internet. Δοκιμάστε τους όλους, ξεκινώντας από απλά προγράμματα ηλεκτρονικής αλληλογραφίας. Σύντομα θα αναρωτηθείτε μήπως το επάγγελμα του ταχυδρόμου βαίνει προς εξαφάνιση... PC

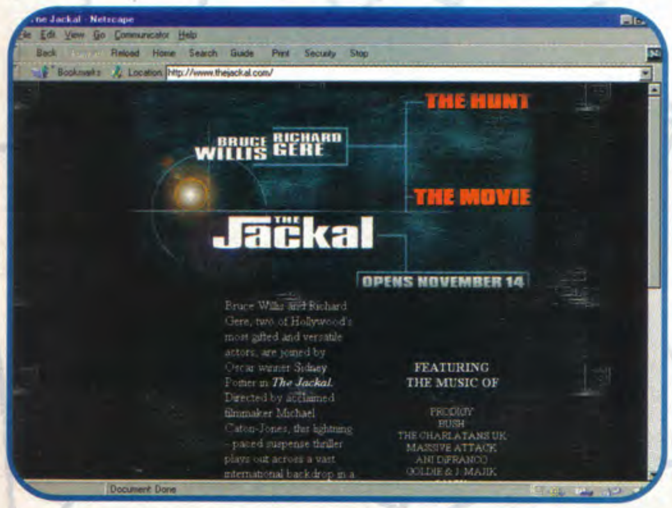
Από αυτή τη στήλη κάθε μήνα θα ταξιδεύουμε σε ορισμένα από τα δημοφιλέστερα sites του Internet, τα οποία πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν άμεσα όσους από εσάς έχετε πρόσβαση στο μεγαλύτερο των δικτύων. Επίσης, θα μαθαίνετε όλα τα νεότερα σχετικά με την αγαπημένη σας CompuLink. Enjoy the surf!

Του Γιάννη Ρηγόπουλου
stoniak@compulink.gr

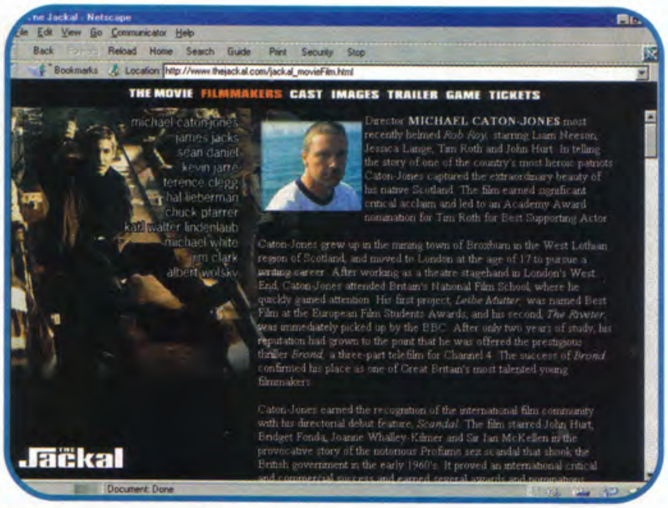
The Jackal
http://www.thejackal.com/

Μάρτης γδάρτης..." λέει ο λαός μας για το μήνα που διανύουμε και δεν έχει άδικο, αφού αυτός ο μήνας συνήθως μας επιφυλάσσει πολλές εκπλήξεις σε ό,τι αφορά τον καιρό. Ακόμη όμως και υπό αντίξοες καιρικές συνθήκες υπάρχουν χίλια δυο πράγματα να κάνει κάποιος. Ετσι, λοιπόν, έχουμε μια πρόταση για κινηματογράφο. Μεταξύ των ταινιών που άφησαν καλές εντυπώσεις καταλέγεται το πολύ καλό "The Jackal". Εάν όμως δεν προλάβετε να τη δείτε, μπορείτε να κάνετε μια cyber-βόλτα στο επίσημο site της στο Internet. Δίνοντας τη διεύθυνση http://www.thejackal.com, θα βρεθείτε αμέσως στην κεντρική σελίδα με διάφορες επιλογές στη διάθεσή σας. Αρχικά θα επισκεφθείτε το link The Movie, όπου περιέχεται το σενάριο της ταινίας. Με λίγα λόγια, ένας αδίστακτος εκτελεστής (Bruce Willis) έχει προσληφθεί από διεθνή σπείρα δολοφόνων για να σκοτώσει κάποιο υψηλά ιστάμενο πρόσωπο της αμερικανικής κυβέρνησης. Το μαθαίνουν οι "καλοί" του FBI και αρχίζει ένα ανελέητο ανθρωποκυνηγητό για τη σύλληψη του "Τσακαλιού" όπως ονομάζεται, καθώς κανείς δεν γνωρίζει τίποτα για αυτόν αλλά ούτε και το πώς είναι, αφού αλλάζει συνεχώς εμφάνιση.

Αφού έχετε πάρει μια γεύση από την ταινία, συνεχίζοντας με τις υπόλοιπες επιλογές θα μάθετε για τους δημιουργούς και συντελεστές της. Ο σκηνοθέτης Michael Caton-Jones είναι ο πρωτεργάτης της ταινίας και με κλικ στην επιλογή Filmmakers θα μάθετε αρκετά για αυτόν και τους συνεργάτες του. Επίσης, η επιλογή Cast σας παρουσιάζει έναν-έναν τους πρωταγωνιστές της ταινίας. Ονόματα όπως Bruce Willis, Richard Gere, Sidney Poitier και Matilda May παρελαύνουν στη μεγάλη οθόνη προσφέροντας άφθονο θέαμα. Υπάρχουν αρκετές εικόνες με σκηνές από το έργο σε μορφή JPEG, ενώ μπορείτε να δείτε και το trailer της ταινίας σε Quicktime format.



Η κεντρική σελίδα του "Τσακαλιού".



Ο "μαέστρος" της ταινίας, Michael Caton-Jones.

Στο site σάς περιμένει και μια έκπληξη. Κάνοντας κλικ στην αρχική οθόνη, στο The Hunt ή το Game, μπορείτε να παίξετε το on-line παιχνίδι της ταινίας. Πρόκειται για την αναζήτηση του Τσακαλιού σε όλο τον κόσμο με τη βοήθεια διάφορων αναφορών του FBI. Επιλέγετε πόλη στο χάρτη και προχωρείτε! Εμείς, πάντως, πωρωθήκαμε!

Εάν είστε λάτρης της περιπέτειας, τότε η ταινία "The Jackal" θα σας εκφράσει απόλυτα. Μην ξεχάσετε όμως να επισκεφθείτε και το επίσημο site της ταινίας, το οποίο δεν πρέπει να λείπει από τα bookmarks σας. Καλό κυνήγι!

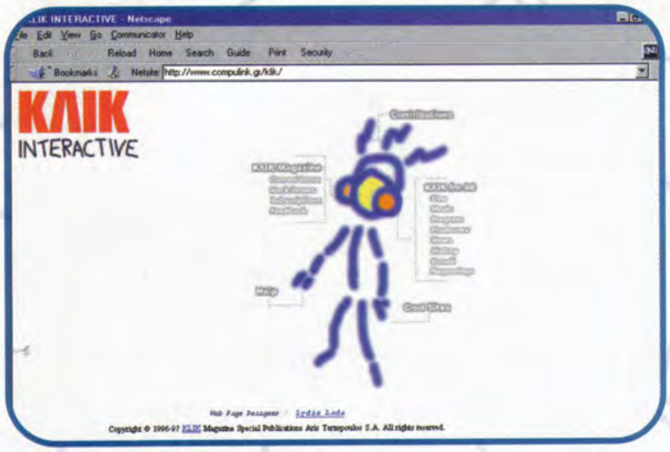
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 9/10

+ Πολύ καλό trailer και αρκετά καλή παρουσίαση της ταινίας. Το παιχνίδι είναι αρκετά έξυπνο.
- Λίγο σκοτεινές οι σελίδες του. Ισως χρειαζόταν επιπλέον οπτικό και ηχητικό υλικό.

ΚΛΙΚ Interactive
http://www.compulink.gr/klik

Τα τελευταία χρόνια τα περιοδικά ποικίλης ύλης αυξάνονται με ρυθμούς γεωμετρικής προόδου. Υπάρχουν μάλιστα κάποια που αγαπήθηκαν από το αναγνωστικό κοινό και παραμένουν σταθερά στην προτίμησή του. Οι περισσότεροι από εσάς γνωρίζετε το περιοδικό "ΚΛΙΚ", αφού ανήκει μεταξύ των δημοφιλέστερων στο χώρο του. Η έκρηξη του Internet δεν άφησε ασυγκίνητο το δημοσιογραφικό επιτελείο του περιοδικού, το οποίο προχώρησε στη δημιουργία μιας on-line παρουσίασής του. Ετσι, υλοποιήθηκε το ΚΛΙΚ Interactive υπό την αιγίδα της CompuLink.

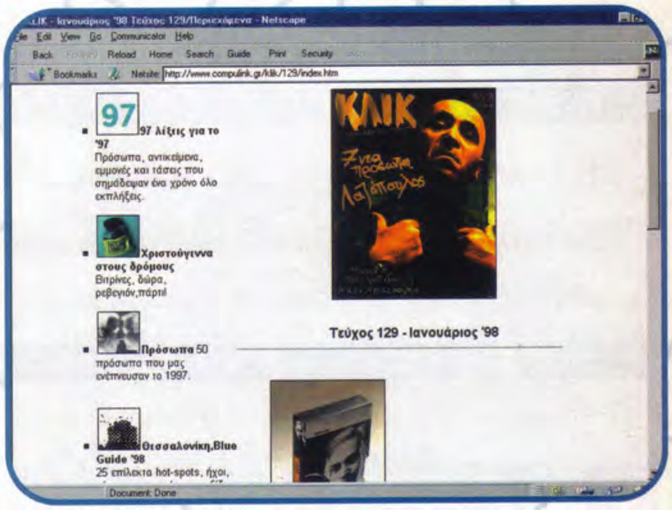
Προκειμένου να επισκεφθείτε το αξιόλογο αυτό site δεν έχετε παρά να πληκτρολογήσετε http://www.compulink.gr/klik. Το ανθρω-



Οι επιλογές στη διάθεσή σας.

πάκι στην κεντρική σελίδα του site σάς παρέχει τις δυνατές επιλογές. Ετσι, μπορείτε να δείτε τα περιεχόμενα του τρέχοντος τεύχους αναλυτικά από την επιλογή Current Issue του ΚΛΙΚ Magazine menu ή να επισκεφθείτε το χώρο όπου βρίσκονται συγκεντρωμένα όλα τα παλαιότερα τεύχη του περιοδικού με τα περιεχόμενά τους στην επιλογή Back Issues. Επίσης, μπορείτε να εγγραφείτε on-line συνδρομητής ή να αφήσετε το mail σας για ένα άμεσο feedback.

Η επιλογή όμως που θα σας κρατήσει για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα στο site είναι η ΚΛΙΚ FM. Οπως θα καταλάβατε, πρόκειται για τον on-line ραδιοφωνικό σταθμό του "ΚΛΙΚ". Εδώ είναι η χαρά του παιδιού! Διαγωνισμοί, happenings και πολλά άλλα και φυσικά LIVE (!!!) ο ΚΛΙΚ FM μέσω Real Audio Plug-In. Είναι μοναδική εμπειρία να "σερφάρεις" στο Δίκτυο και να ακούς ζωντανά το αγαπημένο σου πρόγραμμα από τον ΚΛΙΚ και μάλιστα με αρκετά μεγάλη αξιοπιστία στην ταχύτητα! Ολα αυτά γίνονται από ένα έξυπνο menu, το οποίο αποτελούν διάφορα αντικείμενα μιας ευρύτερης εικόνας. Κάνοντας κλικ στον Κρόνο θα διαβάσετε για το ιστορικό του σταθμού καθώς και για τις συχνότητες στις οποίες εκπέμπει εκτός Αθηνών. Στο monitor έχετε τα τελευταία νέα και βέβαια στο πικάπ υπάρχει το airplay του σταθμού. Αν κάνετε κλικ στο πρόσωπο του



Τα περιεχόμενα του τεύχους Ιανουαρίου 1998.



Εχουμε αναφερθεί ήδη από το προηγούμενο τεύχος στον δεύτερο διαγωνισμό "Λυσίας" που διοργανώνεται με τη συνεργασία της CompuLink, των Εκπαιδευτηρίων Δούκα και της IBM. Σε άλλες σελίδες του περιοδικού περιλαμβάνεται αναλυτικότερο αφιέρωμα σε αυτόν. Ας δούμε όμως τους κανονισμούς.

- 1η ΦΑΣΗ

Κατά το διήμερο του διαγωνισμού, κάθε διαγωνιζόμενος απαντά σε μία ομάδα 12 τυχαίων θεμάτων, από τα οποία τα 7 αντιστοιχούν σε κοινά θέματα για τη βαθμίδα του (Γυμνάσιο ή Λύκειο) και τα 5 στην τάξη του (π.χ. Β' Γυμνασίου).

Τα προς απάντηση θέματα είναι αντικειμενικού τύπου (πολλαπλής επιλογής, σύντομης συμπλήρωσης και αντιστοίχισης) και επιλέγονται τυχαία από μία μεγάλη ομάδα ισάξιων θεμάτων.

Οι διαγωνιζόμενοι έχουν επαρκές χρονικό περιθώριο (45 λεπτά) προκειμένου να απαντήσουν στα θέματα. Στην περίπτωση που διακοπεί η σύνδεσή τους, έχουν τη δυνατότητα να συμμετάσχουν ξανά, αυτήν τη φορά όμως θα απαντήσουν σε άλλα θέματα, εντός του ίδιου χρόνου.

Οι διαγωνιζόμενοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν οποιοδήποτε βοήθημα ή μέσο (χαρτί, μολύβι κ.λπ.) για την επίλυση των θεμάτων.

Προκρίνονται από την 1η φάση όσοι μαθητές διακριθούν σε αυτήν συγκεντρώνοντας υψηλή βαθμολογία μέσα στον καθορισμένο χρόνο των 45 λεπτών. Οι σωστές απαντήσεις και τα ονόματα των μαθητών που θα προκριθούν από την 1η για τη 2η φάση θα κοινοποιηθούν από την CompuLink μία ημέρα μετά τη λήξη της 1ης φάσης.

Ολοι οι συμμετέχοντες θα πάρουν αναμνηστικό δίπλωμα συμμετοχής.

- 2η ΦΑΣΗ

Οι μαθητές που θα προκριθούν από την 1η φάση θα ενημερωθούν εγκαίρως, προκειμένου να έρθουν σε επιλεγμένα εξεταστικά κέντρα, κοντά στον τόπο διαμονής τους, για τη συμμετοχή τους στη δεύτερη και τελική φάση του διαγωνισμού.

Οι διαγωνιζόμενοι χωρίζονται σε 6 ομάδες, ανάλογα με την τάξη τους. Οι συμμετέχοντες κάθε ομάδας διαγωνίζονται στα ίδια θέματα.

Τα θέματα της 2ης φάσης είναι παρόμοια με αυτά της 1ης.

Οι νικητές της 2ης φάσης βραβεύονται σε Ειδική Τελετή Βράβευσης, η ημερομηνία διεξαγωγής της οποίας ανακοινώνεται από τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης και το Διαδίκτυο.

Για τυχόν πληροφορίες και απορίες επικοινωνήστε είτε με e-mail στη διεύθυνση lysias@doukas.gr είτε τηλεφωνικώς στο 6808000 (εσωτ. 203) κ. Εμμυ Μπέλλη.

- Μια νέα μεγάλη προσφορά της CompuLink, σας εξασφαλίζει την πρόσβαση στην υπηρεσία της επιλογής σας (BBS, World News ή Stock Market) ΕΝΤΕΛΩΣ ΔΩΡΕΑΝ! Για περιορισμένο χρονικό διάστημα, η CompuLink θα προσφέρει με κάθε εξάμηνη ή ετήσια συνδρομή, νέα ή ανανέωση ήδη υφιστάμενης, πρόσβαση στην υπηρεσία της επιλογής σας, χωρίς καμιά επιπλέον χρέωση. Βιαστείτε λοιπόν!

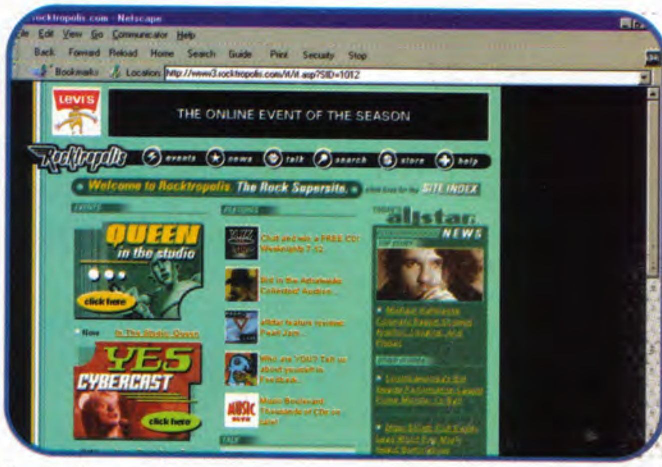
παραγωγού, θα ακούσετε real audio samples από τους παραγωγούς του ΚΛΙΚ, ενώ μπορείτε να αφήσετε τα μηνύματά σας στο site ή να διαβάσετε για τα διάφορα happenings που σας προτείνει ο σταθμός. Το "κερασάκι" όμως της τούρτας βρίσκεται στο εικονίδιο On Air, όπου μπορείτε να ακούσετε ζωντανά την αγαπημένη σας εκπομπή, έχοντας απλώς εγκαταστημένο το Real Audio Plug-In.

Σίγουρα οι φίλοι του περιοδικού "ΚΛΙΚ" και του ΚΛΙΚ FM θα βρουν κάτι το ξεχωριστό στο συγκεκριμένο site. Μπορεί η σχεδίασή του να είναι σχετικά απλή, αν και αυτό δεν ισχύει για το τμήμα του ραδιοφωνικού σταθμού, καταφέρνει όμως να κερδίζει όλο και περισσότερους επισκέπτες καθημερινά. Εσείς θα μείνετε απέξω; Συντονιστείτε, λοιπόν!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 8/10

\+ Η πολύ καλή παρουσίαση του ραδιοφωνικού σταθμού. "Σερφάρετε" ακούγοντας!

\- Δεν υπάρχει ισορροπία μεταξύ παρουσίασης περιοδικού και σταθμού. Το μέλλον θα δείξει.



Στο studio με τους... Queen!

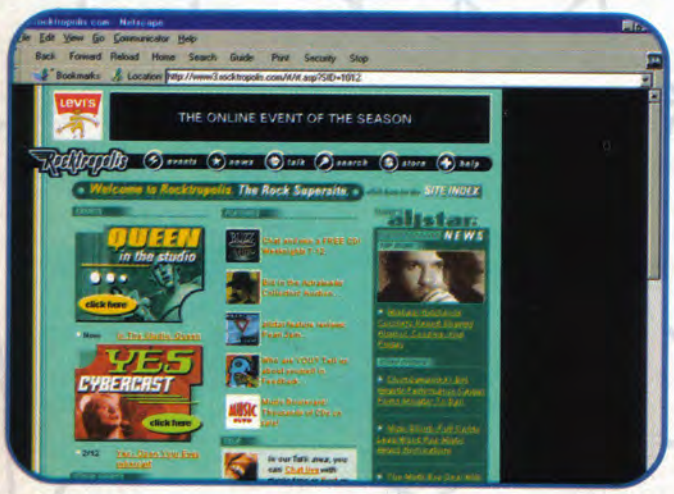
Rocktropolis

http://www3.rocktropolis.com

Τα sites στο Internet που ασχολούνται αποκλειστικά με τη μουσική είναι αρκετά και αυξάνονται μέρα με την ημέρα. Το είδος της μουσικής που παρουσιάζει το καθένα από αυτά ποικίλλει, μπορεί δε κάποιος να βρει εύκολα σημαντικές πληροφορίες σχετικές με τη μουσική. Δεν θα έμενε βέβαια έξω από το χορό η rock μουσική. Πολλά sites (ήδη έχουμε παρουσιάσει κάποια από αυτήν τη στήλη σε προηγούμενα τεύχη) αποτελούν πρόκληση για τους rock-surfers, οι οποίοι δεν παραλείπουν να τα επισκεφθούν.

Ροκάδες του ελληνικού δικτύου, ενωθείτε! Αν ζητάτε ένα on-line rock περιοδικό το οποίο να ανανεώνεται συνεχώς, τότε το το Rocktropolis είναι για εσάς. Πρόκειται για ένα site στο οποίο μπορείτε να βρείτε πληθώρα πληροφοριών για την αγαπημένη σας μουσική. Ας δούμε αναλυτικότερα τι προσφέρει το Rocktropolis.

Καταρχήν, για να συνδεθείτε θα πρέπει να δώσετε τη διεύθυνση http://www3.rocktropolis.com. Αμέσως θα βρεθείτε στην κεντρική



Let's get rock!

σελίδα του site όπου υπάρχουν όλα τα events και τα features του "περιοδικού". Οι κύριες επιλογές είναι οι Events, News, Talk, Store, Search και Help. Στα Events βρίσκετε τα περιεχόμενα του τρέχοντος "τεύχους" του Rocktropolis. Εκεί, υπάρχει ένα live αφιέρωμα "In the studio" για τους Queen - για να το ακούσετε χρειάζεστε το Real Audio Player.

Η ποιότητα του sample είναι πολύ καλή και η μετάδοση γίνεται χωρίς μεγάλη καθυστέρηση ακόμη και σε ώρες αιχμής. Εκτός από τους Queen θα μάθετε για το νέο album των Yes, "Open your Eyes", από το The Album Network του site, όπως και για τη δισκογραφία του δημοφιλούς group, ενώ θα βρείτε οποιοδήποτε άρθρο σχετίζεται με αυτούς και το album τους.

Τα News περιλαμβάνουν τα τελευταία νέα γύρω από τη rock σκηνή. Μεταξύ άλλων γίνεται αναφορά στο θάνατο του Michael Hutchence, τραγουδιστή των INXS, στη νέα δουλειά του Ryuichi Sakamoto κ.α.

Στα News και το topic Reviews μπορείτε να βρείτε επίσης κριτικές και παρουσιάσεις από τις τελευταίες κυκλοφορίες albums καθώς και samples σε Real Audio format με αποσπάσματα από τους δίσκους. Εάν θέλετε να επικοινωνήσετε με άλλους fans του site, μπορείτε να το κάνετε από την επιλογή Talk κάθε βράδυ από τις 7:00 έως τις 12:00 "ζωντανά" ή να αφήσετε τα μηνύματά σας στην ειδικά διαμορφωμένη BBS του Rocktropolis.

Επιστρέφοντας στην αρχική οθόνη και κάνοντας κλικ στην επιλογή Store μεταφέρεστε στο "αδελφό" site Music Boulevard, από όπου μπορείτε να αγοράσετε on-line και να ενημερωθείτε για οποιοδήποτε album κυκλοφορεί. Εάν, τέλος, χρειάζεστε μια μηχανή αναζήτησης για τον αγαπημένο σας καλλιτέχνη, δεν έχετε παρά να κάνετε κλικ στο Search ή να ζητήσετε κάποια μικρή βοήθεια από το Help. Σε γενικές γραμμές, το Rocktropolis αποτελεί μια πολύ καλή πηγή πληροφοριών για το χώρο της rock μουσικής. Όσοι είστε fans του είδους, το εν λόγω site είναι κομμένο και ραμμένο στα μέτρα σας! Οι υπόλοιποι μάλλον θα το προσπεράσετε.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 7/10

\+ Αρκετές πληροφορίες και νέα από το χώρο της rock. Πολύ καλά real audio samples.

\- Το multimedia υλικό θα έπρεπε να είναι πλουσιότερο.

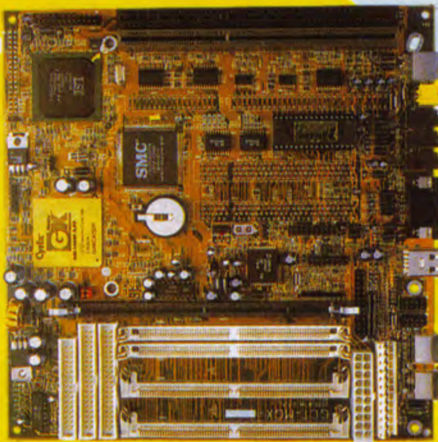
Πληροφορική Πειραιά

SOFTWARE

COMPUTERS & PERIPHERALS

Κοντά στο Μαθητή, το Φοιτητή, τον Επαγγελματία...

Παρουσιάζει το CYRIX MEDIA GX



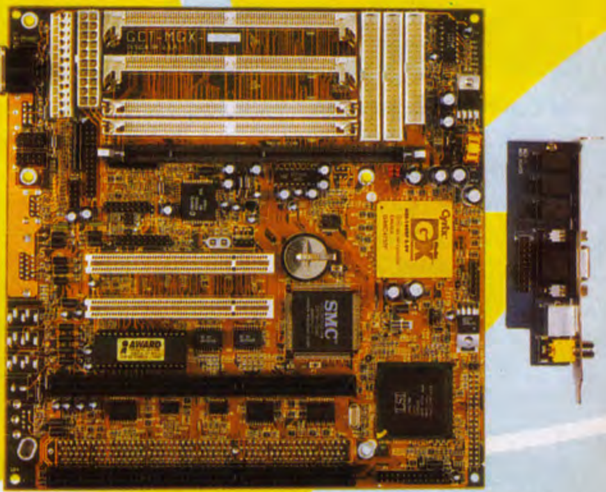
GCT - MGXi Cyrix Media GX

Οι Μεγάλοι Κατασκευαστές:
IBM APTIVA ®
COMPAQ PRESARIO ®
DAEWOO webstation ®
εμπιστεύθηκαν το Cyrix Media.
ΕΣΕΙΣ;

- CYRIX MEDIA GX
- MINI Tower Case
- M/B GLOBAL GCT - MGX
- SVGA card 2MB 1280x1024 (on board)
- Sound card 16 bit stereo (on board)
- 2,1GB Ultra DMA hard disk
- 16MB EDO RAM
- CD-ROM 24x
- Speakers 120 Watt
- Monitor SVGA 14" Digital
- Keyboard 104 Keys Win 95
- Mouse Serial
- S/W Win 95

Τεχνολογία 5 σε 1
System Board Specification

- ★ CPU 133/180/200/233 MGXi by Cyrix
- ★ SVGA card 2MB support 1280x1024
- ★ Sound card 16 bit compatible
- ★ Game Port - MPU 401
- ★ TV-VIDEO OUT (optional)



Bare - MGXi Cyrix Media GX

CYRIX MEDIA GX 180MHz
190.000
CYRIX MEDIA GX 200MHz
199.000
TV-VIDEO OUT + 7.000

Στις ανωτέρω τιμές δεν περιλαμβάνεται Φ.Π.Α. 18%.

Καρυταίνης 2 & Ταξιαρχών, 181 20 Κορυδαλλός
Τηλ.: 4945984, 4971584, 4966696
Fax: 4970878

GLOBAL

CE ISO-9002

ULTIMA ONLINE

Προβλήματα & Παραλειπόμενα

Στη νέα αυτή στήλη του περιοδικού θα βρίσκετε κάθε μήνα reviews, ειδήσεις και άλλα ενδιαφέροντα στοιχεία γύρω από τα on-line games. Ξεκινάμε με το Ultima Online, παρά το εξασέλιδο review που αφιερώσαμε σε αυτό στο προηγούμενο τεύχος, καθώς υπάρχουν πολλά θέματα που δεν θίξαμε. Μην παραλείψετε επίσης να διαβάσετε τον πολυσέλιδο Adventurer's Guide to Britannia που ετοιμάσαμε για εσάς, η δημοσίευση του οποίου ξεκινά από αυτό το τεύχος.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Ο αρχικός σχεδιασμός προέβλεπε η παρουσίαση του Ultima Online στο προηγούμενο τεύχος να καταλαμβάνει περίπου 8 σελίδες, τελικά όμως περιορίστηκε στις 6. Ετσι, αναγκαστικά έμειναν απ' έξω μια σειρά θεμάτων, τα οποία όμως πρέπει οπωσδήποτε να θίξουμε ώστε ο αναγνώστης να σχηματίσει μια σφαιρική άποψη για το παιχνίδι.

Στα Fora της Adventure Magic (http://www.compulink.games/conf.html) αρκετοί φίλοι διαμαρτυρήθηκαν, θεωρώντας απαράδεκτη την υψηλή βαθμολογία που έδωσα στο παιχνίδι. Παρ' όλα αυτά, εξακολουθώ να έχω την ίδια γνώμη για την αξία και τη βαθμολογία του παιχνιδιού, αφού το Ultima Online επέφερε δομική αλλαγή στα δεδομένα του Internet gaming και ως τέτοιο πρέπει να αντιμετωπιστεί. Πρόκειται για ένα project "επαναστατικού χαρακτήρα", το οποίο δεν μπορεί να αντιμετωπίζεται με συμβατικές αντιλήψεις. Γνωρίζω ότι τα ξένα περιοδικά το "έθαψαν", με πρώτο και καλύτερο το "Computer Gaming World" που το ανακήρυξε το χειρότερο παιχνίδι της χρονιάς(!!!) εξαιτίας των προβλημάτων που εμφανίζει στην πράξη. Ταυτόχρονα όμως αναφέρει ότι περιμένει να ξεπεραστούν τα προβλήματα αυτά, προκειμένου να λάβει το παιχνίδι τη θέση που του ανήκει... στην κορυφή. Εγώ αυτά δεν τα καταλαβαίνω. Κανένα παιχνίδι της κατηγορίας του δεν επέφερε τόσο σημαντικές αλλαγές στο χώρο τα δύο τελευταία χρόνια. Ολοι τρέχουν τώρα (ακόμη και η Microsoft) για να προλάβουν τις εξελίξεις. Αυτό είναι που κρίνεις και βαθμολογείς. Τέλος πάντων...

Το παιχνίδι σχεδόν από την αρχή εμφανίζει δύο σημαντικά προβλήματα, τα οποία έχουν γίνει εφιάλτης για τους χρήστες. Το πρώτο αφορά στο γεγονός ότι αρκετοί "δυνατοί" παίκτες επιτίθενται σε νέους χρήστες και τους σκοτώνουν αφού πρώτα τους ληστέψουν, ενώ το δεύτερο στο περίφημο πια lag.

Το πρώτο πρόβλημα ήταν ως έναν βαθμό αναμενόμενο, αφού οι σχεδιαστές του παιχνιδιού ήθελαν, και θέλουν, μερικοί χαρακτήρες να παίζουν στην πράξη το ρόλο του κακού όπως ακριβώς και στην πραγματική ζωή. Για να αποφύγεις να σε σκοτώσουν, υπάρχουν διάφορα τρικ που πρέπει να δοκιμάσεις. Πρώτα απ' όλα απόφυγε να τριγυρνάς με αστραφτερές πανοπλίες. Αντίθετα, φόρεσε πάνω από αυτές μία παλιά κάπα ώστε να



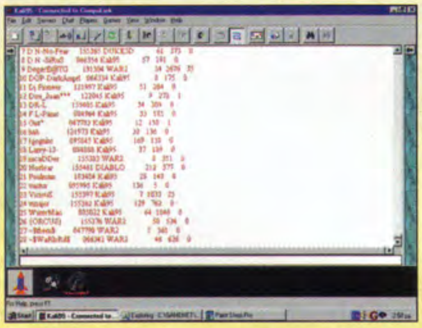


μην προκαλείς την προσοχή. Έχε έτοιμα μέ τα macros keys μερικά βασικά spells, τα οποία να ενεργοποιούνται με το πάτημα ενός πλήκτρου. Αν σε αιφνιδιάσουν, δεν θα προλάβεις να αντιδράσεις με τα όπλα σου, ενώ με το πάτημα ενός πλήκτρου και την ενεργοποίηση του αντίστοιχου spell θα γλιτώσεις. Φρόντισε να ανεβάσεις το strength γύρω στα 60 το συντομότερο δυνατόν. Όσο πιο υψηλό strength τόσο περισσότερα hit points έχεις, άρα και μεγαλύτερη πιθανότητα να αντέξεις σε ένα αιφνιδιαστικό χτύπημα. Μην τριγυρνάς αναζητώντας φασαρίες, φρόντιζε δε σε κάθε δύσκολη στιγμή να το βάζεις στα πόδια. Τέλος, έλεγχε τα ονόματα των άλλων χρηστών και όπου δεις κόκκινο όνομα (σημαίνει war mode) απομακρύνσου γρήγορα. Εμένα, πάντως, μέχρι να καταλάβω τι γίνεται με είχαν σκοτώσει 3 φορές! Το μεγαλύτερο όμως παράπονο όλων είναι το περίφημο lag του παιχνιδιού, που λειτουργεί σχεδόν σαν δεύτερη φύση του. Πολύ συχνά θα δεις ο χαρακτήρας σου να κάνει μόλις 2-3 βήματα το λεπτό και εσύ, μη ξέροντας τι συμβαίνει, να κάνεις κλικ με το mouse σαν τρελός. Αν μάλιστα σου τύχει πάνω σε μάχη... καληνύχτα. Για το πρόβλημα αυτό, δυστυχώς, λίγα μπορείς να κάνεις. Η καλύ-

The GAME NET

COMPULINK

Με μεγάλη επιτυχία ξεκίνησαν οι νέοι on-line διαγωνισμοί του GameNet στα δημοφιλή παιχνίδια Warcraft II και



TetriNet, ενώ το κέφι των διαγωνιζομένων αποτέλεσε την καλύτερη δυνατή εγγύηση για την πλέον δυναμική συνέχεια. Ας δούμε όμως τα πρώτα αποτελέσματα.

1. TETRINET

Ομάδα 4 (them/pioneer/thunder) - **Ομάδα 5** (fotias) 2-0

Ομάδα 2 (vmajor/nuclear/titan) - **Ομάδα 3** (don/conphil/cronos) 0-2



Ομάδα 1 (stelios/igognito) - **Ομάδα 2** (nuclear/vmajor) 2-0

Ομάδα 3 (conphil/cronos/cast4) - **Ομάδα 5** (fotias/waterman) 2-0

Η μέχρι στιγμής βαθμολογία:

Ομάδα3 (Terminators)	2 αγώνες	8 βαθμοί
Ομάδα 1 (Τουβλαδόροι)	1 αγώνας	4 βαθμοί
Ομάδα 4 (Jojo)	1 αγώνας	4 βαθμοί
Ομάδα 2 (Jedi Knights)	2 αγώνες	2 βαθμοί
Ομάδα 5 (Κότες)	2 αγώνες	2 βαθμοί

2. WARCRAFT II

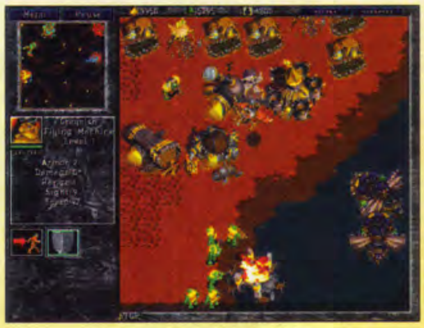
Ομάδα 5 (lanceril/rigger/tiger) - **Ομάδα 2** (conphil/cast4/don): Κέρδισε η Ομάδα 5 έπειτα από αποχώρηση της αντίπαλης. Τα στατιστικά των παικτών (κατά



σειρά αναφέρονται τα units, buildings, gold, lumber, oil, kills, razings) είναι τα εξής:

Joker	18/8/11000/2625/4900/5/2
Don	27/15/40460/5600/2300/4/0
Rigger	58/27/63100/14175/0/38/9
Tiger	33/20/46850/9350/13600/21/7
conphil	29/11/12800/3750/0/6/0
cast4	34/15/54800/9600/10700/10/2

Ομάδα 4 (waterman/boron/toufas) - **Ομάδα 6** (fotias): Κέρδισε η Ομάδα 4 έπειτα από αποχώρηση της αντίπαλης. Ο fotias αποχώρησε σχεδόν από την αρχή του αγώνα χωρίς να επανέλθει, οπότε την αναφορά των στατιστικών δεν έχει νόημα σε αυτήν την περίπτωση.



Ομάδα 2 (don/conphil/cast4) - **Ομάδα 4** (waterman/toufas): Κέρδισε η Ομάδα 4 με total elimination. Τα στατιστικά:

Waterman	67/27/60120/11125/0/36/8
Cast4	39/18/37390/5850/0/18/3
Don	54/15/40460/3950/0/8/2
Toufas	65/34/90720/21100/0/60/19
Conphil	26/12/40000/7300/0/1/0

Ομάδα 1 (igognito/stelios/bpulse) - **Ομάδα 3** (mcadder/them/warlord): Κέρδισε η Ομάδα 1 έπειτα από αποχώρηση της αντίπαλης. Τα στατιστικά:

Stelios	68/22/67580/15775/0/90/5
Igognito	93/26/85860/15050/0/46/2
Mcadder	49/27/44950/7325/0/33/0
Bpulse	81/31/69570/20725/0/43/6
Warlord	88/25/63160/10725/0/29/0
Them	75/27/54870/11275/0/26/0

Η βαθμολογία στο Warcraft II:

Ομάδα 4	2 αγώνες	6 βαθμοί
Ομάδα 1	1 αγώνας	3 βαθμοί
Ομάδα 5	1 αγώνας	3 βαθμοί
Ομάδα 2	2 αγώνες	2 βαθμοί
Ομάδα 3	1 αγώνας	1 βαθμός
Ομάδα 6	1 αγώνας	1 βαθμός

Βαγγέλης Κράτσας





τερη λύση είναι να δοκιμάσεις, προτού ξεκινήσεις, με το ειδικό utility (UO Trace) τους servers του παιχνιδιού. Ωστόσο, ελάχιστοι έως τώρα έχουν θίξει το γεγονός ότι για την εν λόγω κατάσταση έχει την ευθύνη συνολικά το lag που συνοδεύει το Internet και όχι τόσο η ίδια η Origin.

Η πιο "πετυχημένη" άποψη που έχω ακούσει αφορά στο ότι πρέπει να αποδεχθούμε ότι έχουμε να κάνουμε με ένα laggy game που παίζεται σε ένα laggy medium!!! Επισημαίνεται ότι βοηθά το παιχνίδι αν κάνεις, αν μπορείς φυσικά, το full install με τα 500MB!

Αν βρεθείς νεκρός από ένα τέτοιο lag (ιδίως αν σε πετάξει έξω και επιστρέφοντας διαπιστώσεις ότι σκοτώθηκες!!!) το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να τριγυρνάς σαν φάντασμα μέχρι να βρεις ένα healer να σε αναστήσει. Επίστρεψε εκεί όπου σκοτώθηκες και ίσως βρεις τα πράγματά σου, ίσως κάποιος φίλος να τα φυλά. Αν όμως δεν τα βρεις, πήγαινε στην τράπεζά σου, πάρε χρήματα και αγόρασε καινούρια. Δεν υπάρχει σχεδόν κανένας χαρακτήρας που να μην έχει πέσει θύμα ληστείας (το παιχνίδι σε κάνει να λατρεύεις τις τράπεζες, μια και το πιο σωστό είναι να αφήνεις ό,τι πολύτιμο έχεις εκεί)...

Σημειωτέον ότι η καλύτερη ώρα για να παίξεις το παιχνίδι, ανεξαρτήτως του πόσο καλή σύνδεση έχεις ή όχι, είναι πριν από τις 10:00 το πρωί ώρα Αμερικής (ό,τι κι αν σημαίνει κάτι τέτοιο με τις διαφορές της ώρας από μέρος σε μέρος).

Τελειώνοντας αναφέρω ένα σχόλιο του φίλου της στήλης Δημήτρη Μακρίδη:

"Πιστεύω, πάντως, ότι αξίζει τον κόπο να το δοκιμάσει κάποιος και ας μη μείνει τελικά πάνω από έναν μήνα. Θα έχει να λέει ότι πήρε μέρος σε έναν κόσμο που πολλοί θα ήθελαν να είχαν δημιουργήσει στη θέση της Origin..." PC

ΣΤΟ CD-ROM ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Στο CD που συνοδεύει το περιοδικό, στο directory ULTIMAOL, θα βρείτε το πρόγραμμα uotrace.exe. Πρόκειται για το περίφημο UO TRACE, το οποίο πρέπει να "τρέχετε" για να βλέπετε με ποιον server έχετε την καλύτερη σύνδεση κάθε φορά. Επιπλέον, στο CD περιέχεται ένα ακόμη directory με το όνομα MANUAL, όπου υπάρχει το on-line manual του παιχνιδιού. Εκτυπώστε το και διαβάστε το καλά προτού επιχειρήσετε να ξεκινήσετε το παιχνίδι. Μέσα στο ίδιο directory θα βρείτε και τη γραμματοσειρά Comic Sans MS, η οποία είναι απαραίτητη προκειμένου να διαβάσετε σωστά το εν λόγω manual, σε περίπτωση που δεν την έχετε ήδη εγκαταστημένη στον υπολογιστή σας.

ΤΑ ΠΑΡΑΞΕΝΑ ΤΟΥ ULTIMA ONLINE

Δύο ειδήσεις έσκασαν σαν βόμβα στο χώρο. Τον περασμένο Δεκέμβριο η οικονομία του κόσμου του Ultima κόντεψε να καταρρεύσει. Ναι, σωστά διαβάσατε. Επρόκειτο για ένα πολύ ιδιόμορφο οικονομικό κραχ, εξαιτίας ενός bug στον κώδικα του προγράμματος. Το εν λόγω bug ανακάλυψαν 2-3 παίκτες, οι οποίοι άρχισαν να πολλαπλασιάζουν ανεξέλεγκτα τα χρήματά τους και να κτίζουν παντού... Ετσι, έκλεισαν τα πάντα, κανείς δεν μπορούσε να κινηθεί και το πρόβλημα έλαβε τεράστιες διστάσεις. Το bug είχε επισημάνει ένας beta-tester, αλλά οι προγραμματιστές της Origin δεν αντέδρασαν άμεσα διορθώνοντάς το. Γι' αυτό ακριβώς βγήκε και η ανακοίνωση ότι απαγορεύεται αυστηρά η "κατοχή και χρήση διπλασιασμένων αντικειμένων"....

Εξίσου σημαντικό ήταν το πρόβλημα που προκλήθηκε από ένα γενικό crush στους servers. Οταν οι τεχνικοί τούς "ξανασήκωσαν", δεν πρόσεξαν ότι είχε πειραχτεί ο κώδικας και ότι η συνθήκη "flag", που ήθελε τον Lord British αθάνατο, είχε καταργηθεί! Ετσι, ένας άλλος beta-tester με γνώσεις προγραμματισμού, αντιλήφθηκε το bug και αντί να ειδοποιήσει τους υπεύθυνους για να το φτιάξουν, πήγε και με ένα χτύπημα (άλλοι λένε με ένα spell) σκότωσε τον Lord British. Φυσικά, καταλαβαίνετε ότι έγινε χαμός, γιατί το να σκοτώνεις τον Lord British στα Ultima είναι σαν να σκοτώσεις στην πραγματική ζωή, για παράδειγμα, τον Θεό... κάτι ΑΔΥΝΑΤΟ...


ΠΑΣΧΑΛΙΝΕΣ ΚΑΡΤΕΣ UNICEF
ΣΤΕΙΛΤΕ ΕΥΧΕΣ, ΧΑΡΙΣΤΕ ΕΛΠΙΔΑ.
BATES
Για περισσότερες
πληροφορίες συμπληρώστε
και στείλτε μας το κουπόνι που ακολουθεί.
Πολύ σύντομα θα έχετε στα χέρια σας
το διαφημιστικό φυλλάδιο. 15
Επώνυμο:
Όνομα:
Οδός:
Πόλη:
Τ.Κ.:
Τηλ.:
unicef
unicef
Ξενίας 1, 115 27 Αθήνα, Τηλ.: 748 4184

ΡΥΘΜΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ BIOS

Οσα πρέπει να ξέρετε για τον μεγάλο άγνωστο του PC σας.

Αν προσπαθούσαμε να περιγράψουμε με απλές λέξεις τη δομή και λειτουργία ενός προσωπικού υπολογιστή, θα λέγαμε ότι αποτελείται από τον επεξεργαστή, τη μνήμη (RAM), τα αποθηκευτικά μέσα (hard disks, floppy disks, CD-ROMs), τις κάρτες επέκτασης ή ειδικών λειτουργιών (video adapter, sound card) και τη motherboard, πάνω στην οποία βρίσκονται ή με κάποιο τρόπο συνδέονται όλα τα προαναφερθέντα. Εάν συνδέσουμε και θέσουμε σε λειτουργία όλες αυτές τις συσκευές με σκοπό να δούμε κάποιο αποτέλεσμα, είναι σίγουρο ότι θα απογοητευθούμε. Θα πρέπει κάποιος ή κάτι να τους δώσει ταυτότητα, να τους υποδείξει έναν τρόπο επικοινωνίας και να ελέγξει αν κάθε συσκευή ανταποκρίνεται σωστά. Το BIOS (Basic Input Output System) καλείται να διεκπεραιώσει ακριβώς αυτό το σκοπό.

του Θοδωρή Μαλλιωτάκη

Πάνω στη motherboard κάθε υπολογιστή υπάρχει ένα chip τύπου ROM (Read Only Memory) που περιλαμβάνει στο εσωτερικό του ένα σύνολο προγραμμάτων και μία μικρή βάση δεδομένων, τα οποία αποτελούν το BIOS. Η βάση δεδομένων περιέχει τα χαρακτηριστικά και τον τρόπο αναγνώρισης των βασικών εξαρτημάτων, τα οποία πρέπει να είναι συνδεδεμένα με τον επεξεργαστή, έτσι ώστε να μπορούν να λειτουργούν στο σύνολό τους ως ένα βασικό PC. Τα μικρά προγράμματα είναι αυτά που θα καθοδηγήσουν τον επεξεργαστή στην επιβεβαίωση της ύπαρξης και της καλής λειτουργίας των περιφερειακών του. Επιπλέον, θα καθορίσουν τον τρόπο επικοινωνίας μεταξύ των εξαρτημάτων του υπολογιστή και τέλος θα μεταβιβάσουν τον έλεγχο ολόκληρου του συστήματος σε κάποιο λειτουργικό πρόγραμμα.

Ενα από τα προγράμματα του BIOS δίνει τη δυνατότητα να καθορίζουμε εμείς τη σύνδεση και τα χαρακτηριστικά του PC μας. Αυτά τα στοιχεία αποθηκεύονται σε ένα chip τύπου CMOS (Complementary Metal Oxide Semiconductor). Το chip αυτό είναι μια μικρή μνήμη που υποστηρίζεται από μία μπαταρία και δεν "ξεχνά" όσα στοιχεία σημειώνονται σε αυτήν. Ετσι, κάθε φορά που ξεκινάμε το σύστημά μας, το BIOS διαθέτει έτοιμα τα τεχνικά και λειτουργικά χαρακτηριστικά του.

Το BIOS λοιπόν, με τη βοήθεια των στοιχείων που βρίσκονται στη μνήμη CMOS, είναι αυτό που ελέγχει την καλή λειτουργία του συστήματός μας και διαμορφώνει την "προσωπικότητά" του. Με τον όρο "προσωπικότητα" εννοούμε ότι καθορίζει έναν συγκεκριμένο τρόπο συνεργασίας μεταξύ των επιμέρους εξαρτημάτων ενός PC, καθώς και τον ανεξάρτητο τρόπο ελέγχου καθενός από αυτά. Οι πληροφορίες που παρέχει το BIOS αποθηκεύονται στη μνήμη RAM και είναι διαθέσιμες για κάθε πρόγραμμα που θα θελήσει να τις χρησιμοποιήσει.

Οταν, δηλαδή, ένα πρόγραμμα θελήσει να πάρει κάποιες πληροφορίες από το σκληρό δίσκο και να τις τυπώσει στην οθόνη, θα ενεργοποιήσει μια συγκεκριμένη ρουτίνα του BIOS, η οποία θα αναλάβει να πάρει τα δεδομένα από το σκληρό δίσκο και να τα τυπώσει στην οθόνη. Αμεση συνεργασία με το BIOS έχει το λειτουργικό πρόγραμμα που χρησιμοποιεί τις ρουτίνες του προκειμένου να εκτελεί όσες εργασίες τού καθορίζει ο χειριστής ή κάποιο άλλο πρόγραμμα.

Πολλά προγράμματα επίσης χρησιμοποιούν απευθείας τις ρουτίνες του BIOS για μεγαλύτερη ταχύτητα. Ωστόσο, αυτό συνέβαινε με παλαιότερα λειτουργικά προγράμματα όπως το DOS. Τα σύγχρονα λειτουργικά προγράμματα (Windows 95) χρησιμοποιούν στην πλειονότητά τους δικές τους ρουτίνες για να επικοινωνούν απευθείας με το hardware, τους γνωστούς μας drivers. Καταλαβαίνουμε, λοιπόν, πόσο σημαντικό είναι το BIOS τόσο κατά τη διάρκεια εκκίνησης του υπολογιστή μας όσο και κατά τη λειτουργία του στη συνέχεια.

Οταν θέλουμε να επέμβουμε στη λειτουργία ή τη ρύθμιση του BIOS, θα πρέπει ή να το αναβαθμίσουμε ή να ρυθμίσουμε το setup του. Η αναβάθμιση του BIOS γίνεται όταν αυτό δεν μπορεί να αναγνωρίσει νέα εξαρτήματα για τη λειτουργία ενός PC. Οπως προαναφέραμε, το BIOS αναλαμβάνει τον έλεγχο για την αναγνώριση μηχανημάτων με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά.

Ενα BIOS, που φτιάχτηκε το 1990 και περιέχει στοιχεία για σκληρούς δίσκους μέγιστης χωρητικότητας 20MB, δεν πρόκειται ποτέ να αναγνωρίσει έναν σκληρό δίσκο με χωρητικότητα 3,2GB. Σε αυτή την περίπτωση χρειαζόμαστε αναβάθμιση τουλάχιστον του BIOS.

Με τη ρύθμιση του BIOS επεμβαίνουμε σε όσα στοιχεία βρίσκονται αποθηκευμένα στη CMOS μνήμη και σχετίζονται με τη σύνδεση και τα χαρακτηριστικά του PC μας. Επίσης τα περισσότερα BIOS μας δίνουν τη δυνατότητα να ρυθμίσουμε το chipset της motherboard. Το chipset είναι το κύκλωμα που διαχειρίζεται όλες τις λειτουργίες μεταξύ των επιμέρους εξαρτημάτων της motherboard, όπως είναι ο επεξεργαστής, η RAM, οι δίαυλοι επικοινωνίας κ.ά.

Εντούτοις, BIOS δεν υπάρχει μόνο στη motherboard, αλλά και σε κάποια περιφερειακά του υπολογιστή μας, όπως στον προσαρμοστή οθόνης, την κάρτα ήχου ή το modem. Οπως το κυρίως BIOS έχει την ευθύνη του όλου συστήματος, έτσι τα επιμέρους BIOS διαχειρίζονται και δίνουν πληροφορίες για το περιφερειακό πάνω στο οποίο είναι εγκατεστημένα. Κατά τη

διάρκεια της ενεργοποίησης ελέγχου το κυρίως BIOS εξετάζει την ύπαρξη περιφερειακών BIOS, τα οποία αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι του.

Τρεις από τις μεγαλύτερες εταιρίες παραγωγής BIOS είναι η AWARD Software International, η American Megatrends International και η Phoenix Technologies, οι οποίες κατασκευάζουν τα AWARD, AMI και Phoenix BIOS αντίστοιχα. (Θα αναλύσουμε τις κυριότερες ρυθμίσεις στα συγκεκριμένα BIOS, οι οποίες δεν διαφέρουν και πολύ από εκείνες των υπόλοιπων που κυκλοφορούν στην αγορά.) Προτού προχωρήσουμε στη ρύθμιση του BIOS θα πρέπει να συμβουλευτούμε το εγχειρίδιο της motherboard, επειδή περιέχει τη βασική ανάλυση αυτών των ρυθμίσεων.

Επειτα από λανθασμένη ρύθμιση του BIOS υπάρχει περίπτωση να μην έχουμε καλή απόδοση του υπολογιστή, να μη δουλεύουν σωστά κάποια εξαρτήματά του ή ακόμα να μην μπορεί να επανενεργοποιηθεί.

Στην τρίτη περίπτωση πιθανόν να μην έχουμε πρόσβαση ούτε στο ίδιο το BIOS, με αποτέλεσμα να μην μπορούμε να αλλάξουμε τις επιλογές μας. Ευτυχώς οι κατασκευαστές motherboards το έχουν προβλέψει κι έτσι στις περισσότερες περιπτώσεις υπάρχει η δυνατότητα να επαναφέρουμε τις βασικές επιλογές του BIOS με τη χρήση ενός jumper ή ενός διακόπτη. Αν από το εγχειρίδιο της motherboard διαπιστώσουμε ότι δεν υπάρχει τέτοια δυνατότητα, τότε θα πρέπει να απεγκαταστήσουμε ή να αποσυνδέσουμε τη μικρή μπαταρία που τροφοδοτεί τη CMOS μνήμη. Με αυτό τον τρόπο θα σβηστούν οι ρυθμίσεις που θέσαμε και το BIOS θα επανέλθει στις βασικές επιλογές του.

Πρόσβαση στο setup του BIOS έχουμε συνήθως κατά την ενεργοποίηση και ενόσω εκτελείται ο αρχικός έλεγχος καλής λειτουργίας του υπολογιστή POST (Power On Self Test). Πατώντας κατά τη διάρκεια του POST κάποιο πλήκτρο ή συνδυασμό πλήκτρων σταματά η διαδικασία εκκίνησης και ενεργοποιείται το πρόγραμμα του BIOS, το οποίο μας επιτρέπει να κάνουμε ρυθμίσεις. Τα πλήκτρα αυτά συνήθως είναι τα Del, F1, Esc ή Ctrl+Alt+Esc, ανάλογα με τον κατασκευαστή του BIOS. Στην πρώτη οθόνη του setup θα βρούμε τις εξής επιλογές: Standard setup, Advance setup, BIOS Features setup, Chipset Features setup, Peripherals setup, Pnp and PCI setup, Power Management setup, Load BIOS ή Fail Safe Default, Load setup ή Optimal Default Security ή Password, IDE HDD, Auto Detection. Η κατάταξη των επιλογών που προαναφέραμε σε κατηγορίες εξαρτάται από τον κατασκευαστή του BIOS.

STANDARD SETUP: Εδώ περιλαμβάνονται επιλογές κυρίως γύρω από τη σύνθεση του υπολογιστή και τα χαρακτηριστικά των βασικών εξαρτημάτων. Δίνεται η δυνατότητα να ρυθμίσουμε την ύπαρξη και το μέγεθος floppy drivers, hard disks, video adapter και RAM. Στην επιλογή "Floppy Drive A ή B" επιλέγουμε τη χωρητικότητα του floppy drive τον οποίο έχουμε συνδέσει. Στην επιλογή "Hard Disk" θα καθορίσουμε σε ποιο IDE ή EIDE controller έχουμε συνδέσει το σκληρό δίσκο μας, καθώς και τα τεχνικά χαρακτηριστικά του. Τα περισσότερα BIOS έχουν την επιλογή "Auto" για τον καθορισμό αυτών των στοιχείων.

Σε γενικές γραμμές, οι περισσότερες motherboards διαθέτουν δύο IDE controllers, στον καθένα από τους οποίους μπορούμε να συνδέσουμε δύο hard drivers ή άλλα αποθηκευτικά μέσα, όπως CD-ROM. Εάν διαθέτουμε ένα hard disk και ένα CD-ROM, συνδέουμε και κάνουμε τις αντίστοιχες ρυθμίσεις στο BIOS, ώστε ο hard disk να βρίσκεται στη θέση "Primary Master" του IDE 1 και το CD-ROM στον IDE 2.

Αυτό γίνεται επειδή ο σκληρός δίσκος είναι γρηγορότερος από το CD-ROM και η σύνδεσή τους στον ίδιο controller επιβραδύνει τη λειτουργία του πρώτου. Εάν διαθέτουμε δύο hard disks, φροντίζουμε ο γρηγορότερος να καθορίζεται ως "Master". Τα προαναφερθέντα δεν ισχύουν αν διαθέτουμε SCSI hard disk και controller.

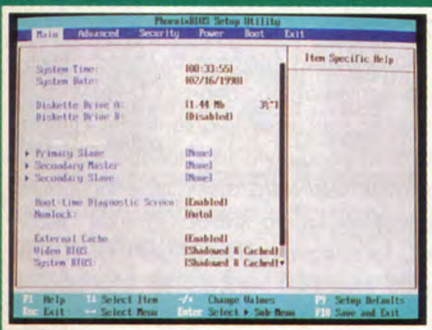


Στην επιλογή "Video Adapter" επιλέγουμε τον τύπο της κάρτας οθόνης που θα χρησιμοποιεί ο υπολογιστής κατά την εκκίνησή του. Η συνηθέστερη επιλογή είναι VGA. Μετά την εκκίνηση το λειτουργικό σύστημα ή το πρόγραμμα ρύθμισης της κάρτας οθόνης που διαθέτουμε θα παραθέσει τα ακριβή στοιχεία της κάρτας. Προσοχή στην επιλογή του keyboard, εάν υπάρχει. Αν επιλέξουμε "Disable", ο υπολογιστής δεν θα ελέγξει την ύπαρξη πληκτρολογίου και θα θεωρήσει ότι δεν το χρησιμοποιούμε.

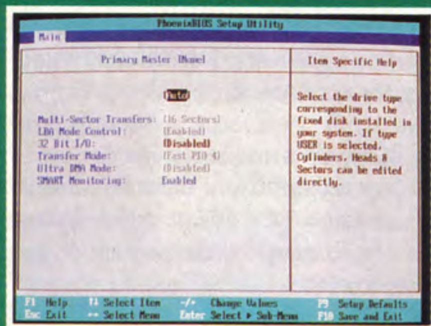
Μια άλλη επιλογή είναι ο καθορισμός της RAM την οποία διαθέτουμε και συνήθως πραγματοποιείται αυτόματα. Στην περίπτωση που δεν συμβαίνει αυτό, τότε καθορίζουμε εμείς το μέγεθός της.

Θα συναντήσουμε επίσης την επιλογή "Halt On". Υπάρχει δυνατότητα να σταματήσουμε το BIOS από τη διαδικασία εκκίνησης αν δεν βρει κάποια από τα βασικά χαρακτηριστικά του υπολογιστή, τα οποία εμείς του καθορίζουμε. Αυτό γίνεται από την επιλογή "Halt On". Επίσης μπορούμε να τροποποιήσουμε το "Real Time Clock" του συστήματος.

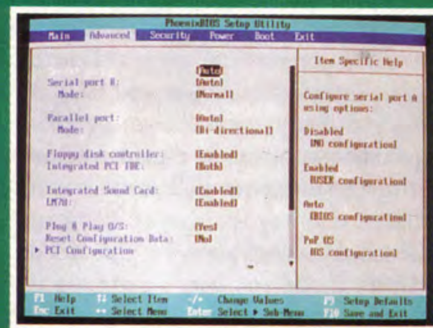
BIOS FEATURES SETUP: Περιλαμβάνει ρυθμίσεις που επηρεάζουν τη συνολική



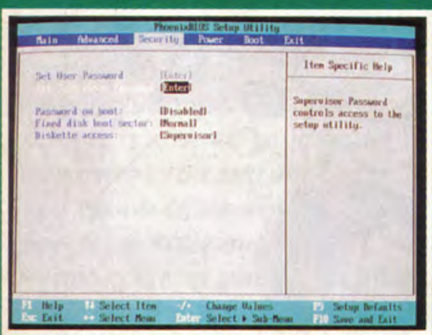
1 Η είσοδος στα περισσότερα Phoenix BIOS Setup γίνεται πατώντας το "F2" κατά τη διάρκεια του POST (Power On Self Test).



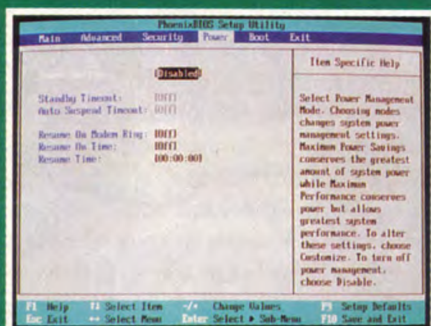
2 Πατήστε "Enter" στην επιλογή "Primary Master" και δώστε "Auto" για αυτόματη ρύθμιση του σκληρού δίσκου. Επιλέξτε 32bit I/O εάν έχετε hard disk με αυτή τη δυνατότητα.



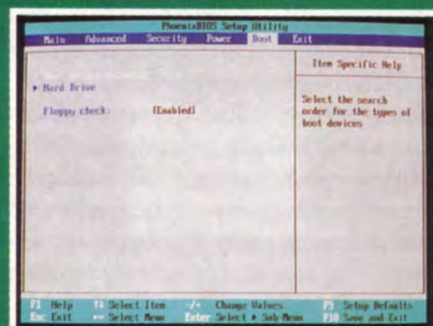
3 Κινηθείτε με το βελάκι δεξιά στη θέση "Advance" για ρυθμίσεις στις σειριακές και παράλληλες θύρες, καθώς και για γενικότερο έλεγχο του υπολογιστή.



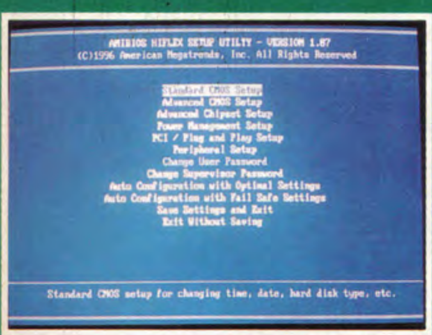
4 Στην επιλογή "Security" δώστε password στη θέση "Supervisor" για να ασφαλίσετε το setup του BIOS και στη θέση "On Boot" για να κλειδώσετε την ενεργοποίηση του υπολογιστή.



5 Στη θέση "Power" θα καθορίσετε τη διαχείριση ενέργειας και εναλλακτικούς τρόπους ενεργοποίησης του PC.



6 Στη θέση "Boot" καθορίζετε τη σειρά των αποθηκευτικών μέσων που θα ακολουθήσει ο υπολογιστής για να βρει το λειτουργικό σύστημα.



7 Η είσοδος στο κεντρικό menu επιλογής ενός AMI BIOS γίνεται με το πάτημα του "Del" κατά τη διάρκεια του POST.



8 Επιλέγοντας "Standard CMOS Setup" περνάτε στις ρυθμίσεις για τη βασική σύνθεση του PC.

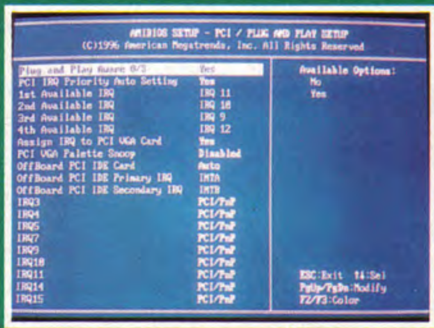


9 Στη θέση "Advance CMOS" έχετε τη δυνατότητα για έναν λεπτομερέστερο έλεγχο της διαδικασίας εκκίνησης και της λειτουργίας του PC.

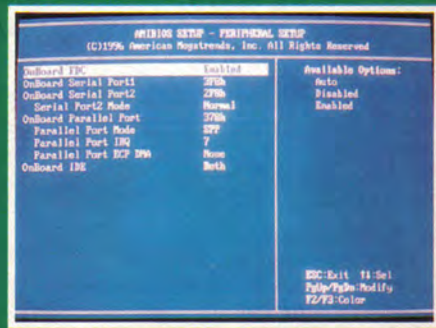
απόδοση και λειτουργία του συστήματος. Εδώ θα βρούμε την επιλογή "Quick Power on Self Test" ή "Quick Boot". Το BIOS, για να επιβεβαιώσει την καλή λειτουργία του συστήματος, πολλές φορές θέτει σε λειτουργία τα διαγνωστικά προγράμματά του. Εάν επιλέξουμε "Quick Boot Enable" θα μειώσουμε τις επαναλήψεις των ελέγχων, επιταχύνοντας με αυτό τον τρόπο τη διαδικασία εκκίνησης. Σε παλιότερα BIOS θα συναντήσουμε την επιλογή "Test Above 1MB RAM". Εάν τη θέσουμε disable, το BIOS θα ελέγξει μόνο το πρώτο 1MB από τη RAM που διαθέτουμε. Οι επιλογές "Internal" και "External Cache", εάν διαθέτουν δυνατότητα disable, αποτρέπουν τον επεξεργαστή από το να χρησιμοποιήσει την cache μνήμη, μειώνοντας σημαντικά την απόδοσή του. Αυτές τις επιλογές απενεργοποίησης ή κατάργησης ελέγχου ενός είδους μνήμης τις χρησιμοποιούμε μόνο όταν προσπαθούμε να απομονώσουμε κάποια δυσλειτουργία του συστήματος. Από τις θέσεις "Boot Sequence HDD", "Sequence SCSI/IDE First" και "Up Floppy Seek" επιλέγουμε τη σειρά των αποθηκευτικών μέσων στα οποία θα αναζητήσει το BIOS κάποιο λειτουργικό σύστημα. Καλό θα είναι να καθορίσουμε ως πρώτο ένα floppy disk. Ετσι, αν τα αποθηκευτικά μέσα παρουσιά-



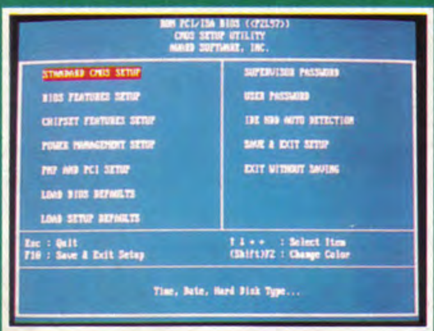
10 Από την επιλογή "Advance Chipset Setup" μπορείτε να αναλάβετε τον έλεγχο του chipset της motherboard.



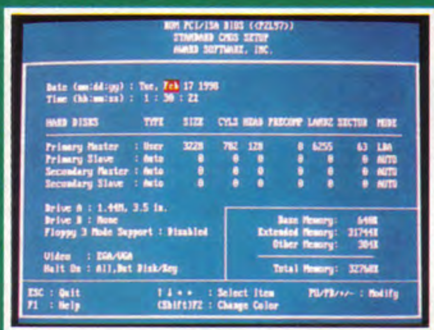
11 Το "PCI/Plug and Play Setup" χρησιμοποιείται για τη ρύθμιση των Plug and Play λειτουργιών.



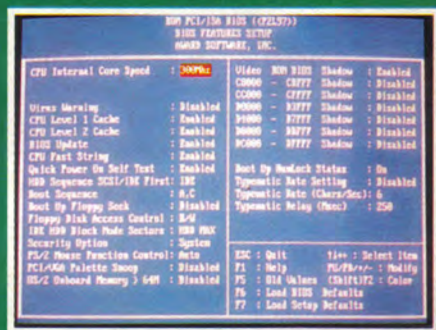
12 Η επιλογή "Peripheral Setup" σας παρέχει δυνατότητες ελέγχου των σειριακών και παράλληλων θυρών του PC, καθώς και των IDE controllers.



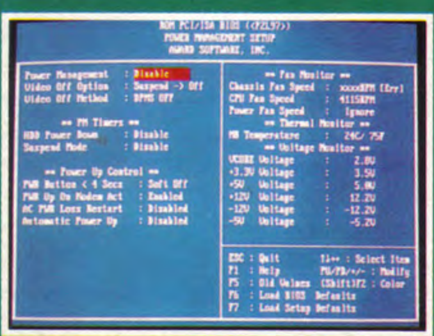
13 Για την πρόσβαση στο "Award BIOS Setup" χρησιμοποιείτε το πλήκτρο "Del".



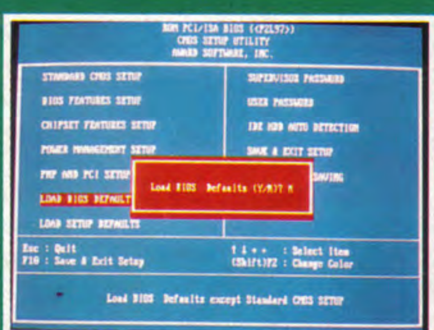
14 Το "Standard CMOS Setup" καθορίζει και εδώ τη βασική σύνθεση του υπολογιστή.



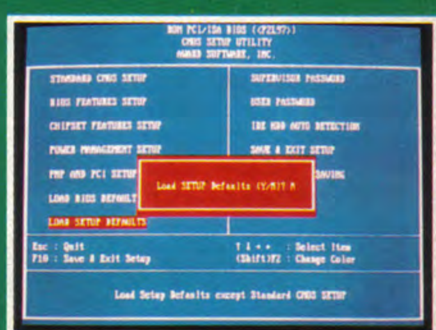
15 Η επιλογή "BIOS Features Setup" παρέχει καλύτερο έλεγχο της διαδικασίας εκκίνησης και λειτουργίας του PC.



16 Από το "Power Management Setup" μπορείτε να αναστείλετε τη λειτουργία εξαρτημάτων του υπολογιστή που δεν χρησιμοποιούνται για συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.



17 "Load BIOS Defaults": Χρησιμοποιώντας αυτή τη ρουτίνα θα καταχωρισθούν στη CMOS μνήμη οι ρυθμίσεις που "πιστεύει" το BIOS ότι είναι οι καλύτερες για το σύστημά σας.



18 "Load Setup Defaults": Θα δώσει τις πλέον βασικές ρυθμίσεις για την επανεκκίνηση του υπολογιστή. Χρησιμοποιήστε το μόνο σε περίπτωση ανάγκης.

σουν πρόβλημα ή μολυνθούν από ιό, θα μπορούμε να εκκινήσουμε το σύστημα από δισκέτα.

Πολλά BIOS διαθέτουν κάποιο πρόγραμμα ελέγχου και προστασίας από ιούς. Η ενεργοποίησή του καθορίζεται από την επιλογή "Virus Warning". Με την ανάπτυξη και την καθημερινή εμφάνιση νέων ιών, η λειτουργία αυτή μάλλον δεν είναι χρήσιμη. Εάν διαθέτουμε mouse τύπου PS/2, δίνουμε εντολή στην αντίστοιχη θέση "Auto" ή "Enable".

Σε περίπτωση που χρησιμοποιούμε λειτουργικό σύστημα OS/2 και RAM μεγαλύτερη των 64MB, το δηλώνουμε δίνοντας "Enable" στη θέση "OS/2 Onboard Memory" ή "Boot to OS/2". Το "Boot Up NumLock Status" θα ενεργοποιήσει ή όχι το "NumLock" πλήκτρο. Με την επιλογή "Typematic Rate Setting" σε θέση "Enable" μπορούμε να ρυθμίσουμε την ανταπόκριση του πληκτρολογίου και του υπολογιστή όταν κρατάμε πατημένο ένα πλήκτρο.

Στη θέση "Disable" η ρύθμιση γίνεται αυτόματα. Το "Typematic Rate" καθορίζει πόσους χαρακτήρες ανά δευτερόλεπτο θα αντιλαμβάνεται το σύστημα κρατώντας πατημένο ένα πλήκτρο, ενώ το "Typematic Delay" καθορίζει πόσος χρόνος (σε χιλιοστά του δευτερολέπτου) θα μεσολαβήσει από τον πρώτο χαρακτήρα μέχρι την έναρξη εμφάνισης επαναλαμβανόμενων χαρακτήρων.

Μια άλλη δυνατότητα είναι να τοποθετήσουμε τις ρουτίνες του system BIOS και των περιφερειακών BIOS στη RAM ή ακόμα και στην cache memory. Εχοντας ως δεδομένο το ότι η RAM και η cache είναι γρηγορότερες από τις ROMs, μέσα στις οποίες βρίσκονται αποθηκευμένα τα BIOS, με τον προαναφερθέντα τρόπο επιταχύνουμε την εκτέλεση των ρουτινών τους, με αποτέλεσμα τη βελτίωση της απόδοσης του συστήματος. Ενεργοποιούμε αυτές τις επιλογές μόνο σε περίπτωση που διαθέτουμε αρκετή RAM ή cache memory αντίστοιχα, γιατί διαφορετικά θα έχουμε αντίθετα αποτελέσματα.



Επίσης, εάν διαθέτουμε Flash BIOS, αυτό είναι εξίσου γρήγορο με τα chips της RAM και δεν χρειάζεται να το κάνουμε shadow. Θα συναντήσουμε λοιπόν τις επιλογές που αναλύονται στη συνέχεια:

Η επιλογή "System Bios Cacheable" σημαίνει ότι έχει μεταφερθεί το System BIOS στην cache. Αν ενεργοποιηθεί η επιλογή "Video ROM BIOS Shadow", θα μεταφέρει το BIOS του video adapter που διαθέτουμε στη RAM.

Υπάρχει περίπτωση να μας δίνεται η δυνατότητα επιλογής "Cached" που σημαίνει μεταφορά στην cache μνήμη. Το BIOS του video adapter μπορεί να αναφέρεται με τη δεκαεξαδική διεύθυνση μνήμης του, η οποία είναι C000 16K και C400 16K. Τα systems BIOS συνήθως δίνουν τη δυνατότητα να μεταφέρουμε στη RAM ή στην cache και τα περιεχόμενα εκείνων των BIOS που βρίσκονται πάνω σε κάρτες επέκτασης. Οι επιλογές που θα συναντήσουμε έχουν τη μορφή C800 16K shadow, CC00 16K shadow ή C8000-CBFFF shadow. Εάν, για παράδειγμα, διαθέτουμε μια κάρτα επέκτασης, το περιεχόμενο του BIOS της οποίας διαβάζεται από τον υπολογιστή στις διευθύνσεις από C800 έως EC00 hex, ενεργοποιούμε την επιλογή C800 16K shadow, ώστε να μεταφέρουμε αυτό το BIOS από τη ROM της κάρτας στη RAM του υπολογιστή.

CHIPSET FEATURES SETUP: Το BIOS με αυτό το menu μας δίνει τη δυνατότητα να επέμβουμε στο chipset της motherboard και να καθορίσουμε τον τρόπο διαχείρισης των περιφερειακών του. Οι ρυθμίσεις αφορούν κυρίως στη διαχείριση της RAM και των διαύλων εισόδου/εξόδου δεδομένων (ports).

Στις περισσότερες περιπτώσεις υπάρχει η επιλογή "Auto Configuration", έτσι ώστε το BIOS να κάνει τις ρυθμίσεις σύμφωνα με το chipset που διαθέτουμε. Πάντως σε περίπτωση που προσπαθήσουμε να ρυθμίσουμε τη διαχείριση της RAM, θα πρέπει να γνωρίζουμε πολύ καλά τον τύπο και τα χαρακτηριστικά των DIMMs ή SIMMs τα οποία διαθέτουμε (EDO RAM, BEDO RAM, SDRAM).

Πληροφορίες για αυτές τις ρυθμίσεις θα βρούμε στο εγχειρίδιο της motherboard ή της RAM. Οι πιο διαδεδομένοι τύποι μνήμης είναι τεχνολογίας DRAM (Dynamic Random Access Memory). Οι μνήμες αυτές έχουν δύο βασικά χαρακτηριστικά:

α) χρειάζονται ανανέωση (refresh), δηλαδή να υπενθυμίζει ο επεξεργαστής τα δεδομένα που έχει καταχωρίσει σε αυτές,

β) κάθε θέση καταχώρισης μνήμης καθορίζεται από δύο σήματα διεύθυνσης, το CAS (Column Address Signal) και το RAS (Row Address Signal).

Ρυθμίζοντας τους χρόνους αυτών των σημάτων μπορούμε να επιτύχουμε καλύτερη απόδοση στη συνεργασία του επεξεργαστή και της RAM.

Σημειώνουμε ότι, για να έχουν αποτέλεσμα μερικές από αυτές τις ρυθμίσεις, θα πρέπει να υποστηρίζονται από το chipset και τη RAM.

Ιδού μερικές:

"SDRAM CAS# Latency": Μικρότερος αριθμός CAS# σε αυτή την επιλογή σημαίνει ταχύτερη επεξεργασία και ανταπόκριση της SDRAM.

"SDRAM Speculative Read": Ενεργοποιώντας τη συγκεκριμένη δυνατότητα, το σύστημα προσπαθεί να μαντέψει την επόμενη θέση της SDRAM που θα πρέπει να διαβάσει ο επεξεργαστής. Οι δύο προαναφερθείσες ρυθμίσεις, εάν επιλεχθούν ως "Enable", θα πρέπει να βελτιώσουν την απόδοση του συστήματος.

Η τεχνολογία BEDO RAM (Burst Extended Data Out RAM) δίνει τη δυνατότητα εσωτερικού χρονισμού των DRAM chips, ώστε με έναν εξωτερικό παλμό να εκτελούν εσωτερικά πολλές εργασίες. Οι επιλογές "DRAM Read Burst Timing" και "DRAM Write Burst Timing" μας δίνουν τη δυνατότητα να ρυθμίσουμε αυτό τον εσωτερικό χρονισμό. "DRAM RAS Precharge" ή "Timing" σημαίνει ότι θα προενεργοποιείται το RAS σήμα για ταχύτερη ανταπόκριση.

Μερικές DRAM δεν μπορούν να ανταποκριθούν αρκετά γρήγορα στις απαιτήσεις του επεξεργαστή - κάτι που συμβαίνει κυρίως σε 486 και παλιότερους επεξεργαστές. Σε αυτή την περίπτωση καθυστερούμε τον επεξεργαστή εισάγοντας "Wait States Read" ή "Write" που θα δώσουν τον απαραίτητο χρόνο στη μνήμη να ανταποκριθεί. Μεγάλος αριθμός Wait States έχει ως αποτέλεσμα τη μείωση της απόδοσης του συστήματος. Σημειώνουμε ότι πιέζοντας τη μνήμη να δουλέψει ταχύτερα κερδίζουμε σε απόδοση, αλλά είναι πιθανό να προκληθούν λάθη που θα "κολλούν" το σύστημα.

"DRAM Refresh Rate" και "Refresh Type": Το "Refresh Rate" καθορίζει πόσες φορές το σύστημα θα ανανεώσει τη RAM, ώστε να μην "ξεχνά" τα δεδομένα της. Με-

γαλύτερος αριθμός σημαίνει μείωση της ταχύτητας του συστήματος αλλά και λιγότερα RAM errors. Η εντολή "Refresh Type" καθορίζει αν το Refresh θα γίνει ταυτόχρονα με άλλες εργασίες που κάνει ο επεξεργαστής ή αν θα σταματήσει, ώστε το σύστημα να ασχοληθεί με τη μνήμη.

"Passive Release": Επιτρέπει την επικοινωνία του επεξεργαστή με PCI Bus και EISA/ISA Ports ταυτόχρονα.

"16bit" και "8bit Recovery Time": Οι αργές 8bit και 16bit ISA κάρτες συνήθως χρειάζονται περισσότερα από ένα bus clocks για να ανταποκριθούν σωστά. Ομως μεγαλύτερος αριθμός bus clocks αφιερωμένος στις ISA κάρτες σημαίνει μείωση της ταχύτητας.

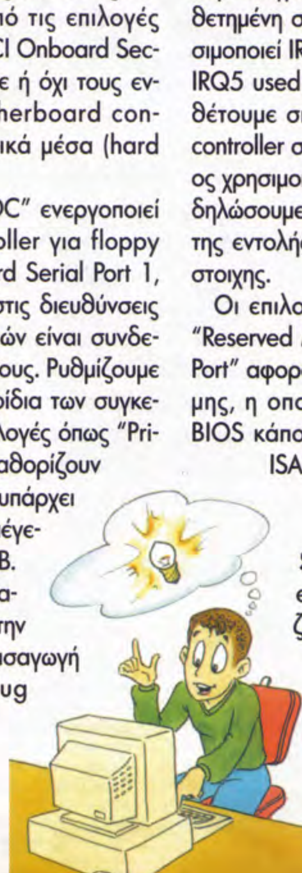
"PCICLK to ISA SYSCLK divisor": Εδώ ρυθμίζουμε την κατανομή του χρόνου επικοινωνίας του επεξεργαστή στο PCI bus και ISA.

Τέλος, αναφέρουμε πως συχνά τα BIOS FEATURES SETUP και CHIPSET FEATURES SETUP ενσωματώνονται σε ένα ενιαίο ADVANCE SETUP.

PERIPHERAL SETUP: Εδώ θα βρούμε ρυθμίσεις για τον τρόπο επικοινωνίας κυρίως μεταξύ του συστήματος και των εξωτερικών περιφερειακών. Από τις επιλογές "PCI Onboard IDE" και "PCI Onboard Secondary IDE" ενεργοποιούμε ή όχι τους ενσωματωμένους στη motherboard controllers για τα αποθηκευτικά μέσα (hard disk, CD-ROM).

Η επιλογή "Onboard FDC" ενεργοποιεί τον ενσωματωμένο controller για floppy disk. Οι επιλογές "Onboard Serial Port 1, 2, parallel" αναφέρονται στις διευθύνσεις επικοινωνίας όσων συσκευών είναι συνδεδεμένες σε αυτές τις εισόδους. Ρυθμίζουμε συμβουλευόμενοι τα εγχειρίδια των συγκεκριμένων συσκευών. Οι επιλογές όπως "Primary Master LBA Mode" καθορίζουν αν στη συγκεκριμένη θέση υπάρχει ένας σκληρός δίσκος με μέγεθος μεγαλύτερο των 528MB.

PNP-PCI SETUP: Η μεγαλύτερη αλλαγή που έγινε στην εξέλιξη του BIOS ήταν η εισαγωγή της τεχνολογίας PnP (Plug and Play). Στα συστήματα χωρίς PnP υπήρχαν προκαθορισμένοι οδοί επικοινωνίας μεταξύ του επεξεργαστή και των περιφερειακών του. Στην τεχνολογία PnP, κάθε φορά που ενεργοποιείται το σύστημα έχει τη δυνατότητα να αναπτύσσει νέο τρόπο επικοινωνίας. Στην περίπτωση αυτή το BIOS του συστήματος αναγνωρίζει τις ανάγκες κάθε περιφερειακού και διανέμει κατάλληλα τις προτεραιότητες και τις δυνατότητες επικοινωνίας όλου του συστήματος. Για να εκμεταλλευτούμε πλήρως αυτή την τεχνολογία πρέπει να διαθέτουμε PnP BIOS, PnP λειτουργικό πρόγραμμα (Windows 95), καθώς και περιφερειακά με χαρακτηριστικά PnP.



Στο setup του PnP menu μπορούμε να δηλώσουμε αν χρησιμοποιούμε PnP λειτουργικό σύστημα -όπως τα Windows 95- από τη θέση "PnP OS" ή "Plug and Play aware OS". Εάν σημειώσουμε "Yes", αυτό σημαίνει ότι το BIOS θα αποδώσει την ευθύνη περί των ρυθμίσεων των περιφερειακών με χαρακτηριστικά PnP στο λειτουργικό σύστημα. Η επιλογή "PCI Latency Timer" επηρεάζει την ταχύτητα επικοινωνίας μέσω των PCI ports.

Οι επιλογές που δεσμεύουν IRQ (Interrupt ReQuest) χρησιμοποιούνται όταν θέλουμε να δεσμεύσουμε κάποια προτεραιότητα επικοινωνίας σε συγκεκριμένο περιφερειακό μέσω port τύπου ISA. Εάν, για παράδειγμα, έχουμε μια κάρτα ήχου τοποθετημένη σε ISA port και ξέρουμε ότι χρησιμοποιεί IRQ 5, τότε ρυθμίζουμε στο BIOS IRQ5 used by ISA. Σε περίπτωση που διαθέτουμε σκληρό δίσκο με εξωτερικό IDE controller συνδεδεμένο σε PCI port, ο οποίος χρησιμοποιεί DMA channel, πρέπει να το δηλώσουμε στο BIOS με την ενεργοποίηση της εντολής "DMA x Used by ISA" ή αντίστοιχης.

Οι επιλογές "ISA MEM Block BASE" ή "Reserved Memory Size" και "Address ISA Port" αφορούν στη δέσμευση παροχής μνήμης, η οποία θα χρησιμοποιηθεί για το BIOS κάποιας κάρτας τοποθετημένης σε ISA port.

POWER MANAGEMENT SETUP: Αυτό το menu περιέχει επιλογές με τις οποίες καθορίζουμε τον τρόπο και τους χρόνους ενεργοποίησης ή απενεργοποίησης της λειτουργίας διάφορων περιφερειακών ή ολόκληρου του συστήματος.

Οι λειτουργίες αυτές είναι χρήσιμες όταν αφήνουμε τον υπολογιστή μας αχρησιμοποίητο για μεγάλα χρονικά διαστήματα, χωρίς όμως να απενεργοποιείται πλήρως. Επίσης χρησιμοποιούνται όταν θέλουμε να ενεργοποιήσουμε τον υπολογιστή μέσω δικτύου.

LOAD BIOS ή FAIL SAFE DEFAULT: Αυτή την επιλογή χρησιμοποιούμε σε περίπτωση που θέλουμε να αποδώσουμε τις πλέον βασικές ρυθμίσεις του BIOS για την καλύτερη απόδοση του συστήματός μας. Δίνοντας αυτή την εντολή το BIOS θα πάρει τις βασικές ρυθμίσεις, έτσι ώστε το σύστημά μας να ξεκινήσει σωστά.

LOAD SETUP ή OPTIMAL DEFAULT: Οι ρυθμίσεις αυτές είναι οι περισσότερο κατάλληλες για το σύστημά μας σύμφωνα με το BIOS. Αν όμως διαθέτουμε ένα BIOS που έχει κατασκευαστεί το 1994, είναι πολύ πιθανό να μη γνωρίζει πολλά για ένα εξάρτημα με τεχνολογία του 1997.

SECURITY ή PASSWORD: Εδώ μπορούμε να επιλέξουμε "Password" για τη χρήση ολόκληρου του υπολογιστή ή μόνο για την πρόσβαση στο setup του BIOS. Εάν ξεχάσουμε το password, θα πρέπει να βρούμε επάνω στη motherboard το "Reset CMOS Jumper" ή "Switch" και στη χειρότερη περίπτωση την μπαταρία του CMOS.

IDE HDD AUTO DETECTION: Η επιλογή αυτή δίνει τη δυνατότητα αυτόματης ρύθμισης των χαρακτηριστικών των σκληρών δίσκων τους οποίους έχουμε συνδέσει στους ενσωματωμένους IDE Controllers 1 και 2.

Βγαίνοντας από το setup του BIOS, θα ερωτηθούμε αν θέλουμε να αποθηκεύσουμε τις αλλαγές που κάναμε. Εάν επιλέξουμε "Yes", το σύστημα θα αποθηκεύσει τις αλλαγές και θα επανεκκινήσει. Αν δεν είμαστε σίγουροι για την υιοθέτηση των αλλαγών που κάναμε, επιλέγουμε "No" και το σύστημα κρατά τις παλιές ρυθμίσεις του.

Προτού ξεκινήσετε να κάνετε ρυθμίσεις στο BIOS, καλό θα ήταν να καταγράψετε τις τιμές και τις επιλογές που έχει βάλει ο τεχνικός που συναρμολόγησε το σύστημά σας. Επίσης, μελετώντας τις τιμές που δίνει στο BIOS η επιλογή "Optimal Default", μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε ως οδηγό για να προσαρμόσετε το σύστημα στις δικές σας ανάγκες.

Καλή επιτυχία!

PC

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

ΤΙ FONTS ΕΧΩ;

Αγαπητό PC Master,
Το βρίσκω περιττό να σου γράψω, όπως όλοι, για χιλιοστή φορά συγχαρητήρια για την ύλη σου. Σίγουρα είσαι το μοναδικό περιοδικό που συνδυάζει τόσο καλά τα παιχνίδια στους υπολογιστές αλλά και τη σοβαρή ύλη.

Θα ήθελα να ρωτήσω πώς θα μπορούσα να φτιάξω ένα utility, με το οποίο θα μπορώ να βλέπω όποτε θέλω ποιες γραμματοσειρές υπάρχουν στον υπολογιστή μου, χωρίς να χρειάζεται κάθε φορά να ψάχνω τα Windows για να τις βρω. Αν μπορείτε, ας μου δώσετε την απάντηση σε οποιαδήποτε γλώσσα Visual για Windows.

Με εκτίμηση,
Κώστας Μαργαρώνης

Αγαπητέ φίλε,
Η γνώμη σου για το περιοδικό μάς τιμά.

Ας φτιάξουμε, λοιπόν, ένα πρόγραμμα που να δείχνει τις εγκατεστημένες στον υπολογιστή μας γραμματοσειρές και επιπροσθέτως να παρέχει τη δυνατότητα πειραματισμού, ώστε να επιλέξουμε την κατάλληλη γραμματοσειρά με την οποία θα δείξουμε το κείμενο που επιθυμούμε. Για το πρόγραμμα επέλεξα την Delphi, αν και με απλές μετατροπές μπορεί να κατασκευαστεί πολύ εύκολα με όλες τις γνωστές Visual γλώσσες προγραμματισμού.

Θα χρειαστούμε -εκτός, φυσικά, από τη φόρμα που είναι απαραίτητη- έξι buttons, ένα combo box, ένα list box, μία label και ένα πεδίο τύπου edit. Αφού τα τοποθετήσουμε με τον τρόπο που επιθυμούμε στη φόρμα, ξεκινάμε να δώσουμε ζωή στο πρόγραμμά μας. Βασική προϋπόθεση είναι να επιλέξουμε στα properties του list box ως style το lbOwnerDrawVariable, ώστε να έχουμε τη δυνατότητα να βλέπουμε την ανάλογη μορφή με κάθε όνομα γραμματοσειράς.

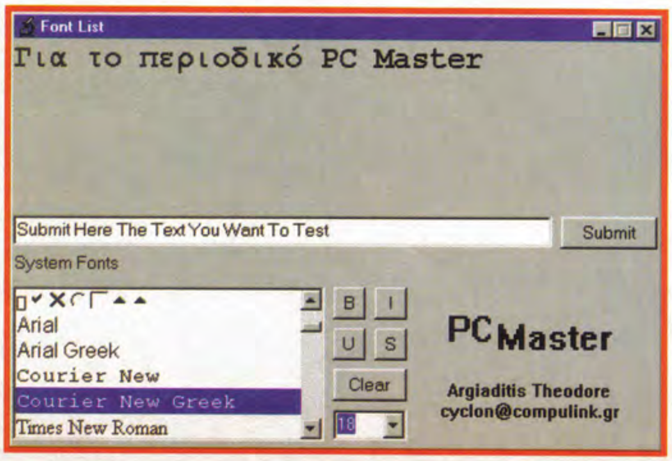
Ας δούμε τώρα το listing του προγράμματος. (Καταρχήν, υπάρχουν οι απαραίτητες δηλώσεις βιβλιοθηκών, αντικειμένων καθώς και των procedures του προγράμματος. Προσέξτε την προσθήκη της SysUtils, η οποία μας παρέχει τις functions διαχείρισης των strings που χρησιμοποιούμε στη συνέχεια.)

```
unit Fontlist;
interface
uses Windows, Classes, Graphics,
  Forms, Controls, StdCtrls,
  Buttons,SysUtils;
type
 TForm1 = class(TForm)
  ListBox1: TListBox;
  Label1: TLabel;
  FontLabel: TLabel;
  SpeedButton1: TSpeedButton;
  Button1: TButton;
  SpeedButton2: TSpeedButton;
  SpeedButton3: TSpeedButton;
  SpeedButton4: TSpeedButton;
  ComboBox1: TComboBox;
  Edit1: TEdit;
  Button2: TButton;
  Label2: TLabel;
  Label3: TLabel;
  Label4: TLabel;
  procedure FormCreate(Sender:
   TObject);
  procedure ListBox1Click(Sender:
   TObject);
  procedure DrawItem(Control:
   TWinControl; Index: Integer; Rect:
   TRect;
  State: TOwnerDrawState);
  procedure
   ListBox1MeasureItem(Control:
   TWinControl; Index: Integer;
  var Height: Integer);
  procedure
   SpeedButton1Click(Sender:
   TObject);
  procedure Button1Click(Sender:
   TObject);
  procedure
   SpeedButton2Click(Sender:
   TObject);
  procedure
   SpeedButton3Click(Sender:
   TObject);
  procedure
   SpeedButton4Click(Sender:
   TObject);
  procedure
   ComboBox1Change(Sender:
   TObject);
  procedure Button2Click(Sender:
   TObject);
 private
  { Private declarations }
 public
  { Public declarations }
 end;
var
 Form1: TForm1;

implementation
{$R *.DFM}
(Εδώ αρχικοποιούμε την κατάσταση
   στην οποία θα βρίσκεται το μέγεθος
   του font στο αντικείμενο FontLabel,
   μέσω του οποίου θα εμφανίζονται τα
   δείγματα γραφής. Επίσης
   "φορτώνουμε" στο list box τη λίστα
   με τις διαθέσιμες γραμματοσειρές
   του υπολογιστή μας.)

procedure
  TForm1.FormCreate(Sender:
  TObject);
begin
 Listbox1.Items := Screen.Fonts;
 FontLabel.Font.size:=8;
end;

(Κάθε φορά που κάνουμε click στη
   λίστα με τις γραμματοσειρές
   επιλέγοντας μία από αυτές, το
   FontLabel παίρνει τον αντίστοιχο
```



χαρακτηρισμό γραμματοσειράς.)

```
procedure
  TForm1.ListBox1Click(Sender:
  TObject);
begin

  FontLabel.Font.Name:=ListBox1.It
  ems[ListBox1.ItemIndex];
end;
```

(Η DrawItem εμφανίzει κάθε γραμματοσειρά, έχοντας υπολογίσει το χώρο που πρέπει να διαθέσει για κάθε περίπτωση.)

```
procedure
  TForm1.DrawItem(Control:
  TWinControl; Index: Integer;
 Rect: TRect; State:
  TOwnerDrawState);
begin
 with ListBox1.Canvas do
 begin
  FillRect(Rect);
  Font.Name :=
    ListBox1.Items[Index];
  Font.Size := 0;
```

(Με τη συγκεκριμένη δήλωση χρησιμοποιείται το προτεινόμενο από κάθε γραμματοσειρά μέγεθος.)

```
  TextOut(Rect.Left+1, Rect.Top+1,
    ListBox1.Items[Index]);
```

(Εδώ η Textout ουσιαστικά ζωγραφίζει το όνομα της γραμματοσειράς.)

```
 end;
end;
```

(Η MeasureItem επιστρέφει το κατάλληλο ύψος, για να χρησιμοποιηθεί από την DrawItem.)

```
procedure
  TForm1.ListBox1MeasureItem(Co
  ntrol: TWinControl; Index: Integer;
 var Height: Integer);
begin
 with ListBox1.Canvas do
begin
 Font.Name := Listbox1.Items[Index];
 Font.Size := 0;
```

(Με αυτή τη δήλωση χρησιμοποιείται το προτεινόμενο από κάθε γραμματοσειρά μέγεθος.)

```
 Height := TextHeight('Wg') + 2;
```

(Η Textheight υπολογίζει σε pixels το ύψος του sting.)

```
 end;
end;
```

(Το button με το κεφαλαίο "B" μετατρέπει οποιοδήποτε string εμφανίζεται στο FontLabel σε Bold.)

```
procedure
  TForm1.SpeedButton1Click(Sender
  : TObject);
begin
 FontLabel.Font.style:=[fsBold];
end;
```

(Το button με τη λέξη "Clear" μετατρέπει οποιοδήποτε string εμφανίζεται στο FontLabel σε Plain.)

```
procedure
  TForm1.Button1Click(Sender:
  TObject);
begin
 FontLabel.Font.style:=[];
end;
```

(Το button με το κεφαλαίο "I" μετατρέπει οποιοδήποτε string εμφανίζεται στο FontLabel σε Italic.)

```
procedure
  TForm1.SpeedButton2Click(Sender
  : TObject);
begin
FontLabel.Font.style:=[fsItalic];
end;
```

(Το button με το κεφαλαίο "U" μετατρέπει οποιοδήποτε string εμφανίζεται στο FontLabel σε Underline.)

```
procedure
  TForm1.SpeedButton3Click(Sender
  : TObject);
begin
FontLabel.Font.style:=[fsUnderline];
end;
```

(Το button με το κεφαλαίο "S" μετατρέπει οποιοδήποτε string εμφανίζεται στο FontLabel σε Strikeout.)

```
procedure
  TForm1.SpeedButton4Click(Sende
  r: TObject);
begin
FontLabel.Font.style:=[fsStrikeout];
end;
```

(Με την combobox1change ελέγχουμε αλλά και αλλάζουμε το μέγεθος της γραμματοσειράς στο FontLabel. Μπορούμε να επιλέξουμε ένα νούμερο από τα items που ήδη έχουμε εισαγάγει από το property items του combobox ή ακόμη να εισαγάγουμε ένα δικό μας νούμερο.)

```
procedure
  TForm1.ComboBox1Change(Send
  er: TObject);
var i:integer;
 flag:boolean;
begin
```

(Προτού προβούμε στη μετατροπή στο FontLabel, καλό είναι να κάνουμε έναν έλεγχο στο text του combobox, με σκοπό να αποφύγουμε την περίπτωση εισαγωγής χαρακτήρων άλλων από αριθμούς. Αυτό γίνεται με το να ελέγξουμε κατά πόσο κάθε χαρακτήρας του νέου text υπάρχει στο string αριθμών "1234567890". Αν υπάρχει, επαναφέρουμε το FontLabel στην κατάσταση αρχικοποίησης, ειδάλλως μετατρέπουμε το νέο text σε integer και κάνουμε την αλλαγή στο FontLabel σύμφωνα με αυτό.)

```
flag:=true;
for i:=1 to length(combobox1.text) do
 if pos(copy(combobox1.text,i,1),
   '1234567890') = 0 then
  flag:=false;
if flag then FontLabel.Font.size:=
   strtoint(combobox1.text)
 else
 begin
 combobox1.text:='8';
 FontLabel.Font.size:= 8;
 end
end;
```

(Αφού γράψουμε το κείμενο που επιθυμούμε στο πεδίο edit, πρέπει να κάνουμε click στο button που γράφει "Submit" - τότε μεταφέρουμε το περιεχόμενο του πεδίου Edit στο FontLabel.)

```
procedure
  TForm1.Button2Click(Sender:
  TObject);
begin
FontLabel.Caption := edit1.text;
edit1.text:='Submit Here The Text You
   Want To Test'
end;


 end.
```

Το πρόγραμμά μας είναι έτοιμο! Μπορούμε, αν θέλουμε, να πειραματιστούμε με τα buttons που αλλάζουν το στιλ των γραμματοσειρών και να τα μετατρέψουμε, ώστε να γίνονται και συνδυασμοί.

MYSTIFY CLONES;

Αγαπητό "PC Master", Συγχαρητήρια για την πάρα πολύ καλή ύλη σου. Δουλεύω με την QBasic και θέλω να σου κάνω την ακόλουθη ερώτηση: Πώς μπορώ να φτιάξω ένα πρόγραμμα που να λειτουργεί όπως ο screen saver των Windows, για παράδειγμα όπως ο mystify;

How To

Φίλε μου,
Ελπίζοντας ότι κατάλαβα την ερώτησή σου, παραθέτω το ακόλουθο listing που έχει ως αποτέλεσμα μια λειτουργία αντίστοιχη με αυτή του screen saver που αναφέρεις.

DEFINT A-Z Η κλασική δήλωση για τις integer μεταβλητές.
DECLARE SUB RandPal ()
Η υπορουτίνα που αναλαμβάνει να βρίσκει τυχαία χρώματα.
SCREEN 12 Θέτουμε την οθόνη σε υψηλή ανάλυση.
RANDOMIZE TIMER
Ενεργοποιούμε τη γεννήτρια τυχαίων αριθμών.
FourMode = NOT FourMode
Σκοπός μας είναι η αναπαραγωγή σε τεταρτημόρια σαν καθρέφτης, εδώ θέτουμε το συγκεκριμένο mode ως ψευδές.
MaxRandomX = 319 Ορισμός της σταθεράς του πλάτους (0-319).
MaxRandomY = 239 Ορισμός της σταθεράς του ύψους (0-239).
RandPal Κάνουμε το πρώτο ανακάτεμα των χρωμάτων.
DO Εδώ ξεκινά ο κυρίως βρόχος - ή loop, αν προτιμάτε.
COLOR RND * 14 + 1 Θέτουμε στο χρώμα μια τυχαία τιμή από 1-15.
X1 = RND * MaxRandomX
Θέτουμε στο X1 μια τυχαία τιμή από 0 - max.
Y1 = RND * MaxRandomY
Θέτουμε στο Y1 μια τυχαία τιμή από 0 - max.
X2 = RND * MaxRandomX
Θέτουμε στο X2 μια τυχαία τιμή από 0 - max.
Y2 = RND * MaxRandomY
Θέτουμε στο Y2 μια τυχαία τιμή από 0 - max.
Τα X1, Y1, X2, Y2 είναι οι συντεταγμένες τις οποίες θα έχει η γραμμή μας.

StepX1 = RND * 4 - 2 Θέτουμε το βήμα απόκλισης StepX1 σε μια τυχαία τιμή από -2 ως 2.
StepY1 = RND * 4 - 2 Θέτουμε το βήμα απόκλισης StepY1 σε μια τυχαία τιμή από -2 ως 2.
StepX2 = RND * 4 - 2 Θέτουμε το βήμα απόκλισης StepX2 σε μια τυχαία τιμή από -2 ως 2.
StepY2 = RND * 4 - 2 Θέτουμε το βήμα απόκλισης StepY1 σε μια τυχαία τιμή από -2 ως 2.

IF FourMode THEN
Η περίπτωση στην οποία θα χωρίσουμε την οθόνη σε τέσσερα ίσα μέρη.
FOR Times = 1 TO 30
Ενας βρόχος τριάντα επαναλήψεων για αντίστοιχη κατασκευή τριάντα γραμμών.
X3 = 639 - X1
Υπολογίζουμε τις αντίστοιχες γραμμές
X4 = 639 - X2
στα υπόλοιπα τρία μέρη, ώστε να πετύχουμε τον "καθρέπτη".
Y3 = 479 - Y1
Τέσσερις τιμές για το X.
Y4 = 479 - Y2
Τέσσερις τιμές για το Y.
LINE (X1, Y1)-(X2, Y2)
Με την εντολή Line σχεδιάζουμε τις γραμμές.
LINE (X3, Y1)-(X4, Y2)
LINE (X1, Y3)-(X2, Y4)
LINE (X3, Y3)-(X4, Y4)

X1 = X1 + StepX1
Εδώ μετατοπίζουμε τα αρχικά σημεία των γραμμών βάσει του
Y1 = Y1 + StepY1
βήματος απόκλισης το οποίο έχει ήδη υπολογιστεί.
X2 = X2 + StepX2
Y2 = Y2 + StepY2
NEXT

ELSE
Η περίπτωση στην οποία θα χωρίσουμε την οθόνη σε δεκαέξι ίσα μέρη.
FOR Times = 1 TO 30 Do 30 sets of lines.
X3 = 319 - X1
Ενας βρόχος τριάντα επαναλήψεων για αντίστοιχη κατασκευή τριάντα γραμμών.
X4 = 319 - X2
Υπολογίζουμε τις αντίστοιχες γραμμές
X5 = X1 + 320
στα υπόλοιπα μέρη, ώστε να πετύχουμε τον "καθρέφτη".
X6 = X2 + 320
Είναι προφανές ότι θα χρειαστούν οι διπλάσιες γραμμές.
X7 = X3 + 320
X8 = X4 + 320

Y3 = 239 - Y1
Οκτώ τιμές για το Y.
Y4 = 239 - Y2
Y5 = Y1 + 240
Y6 = Y2 + 240
Y7 = Y3 + 240
Y8 = Y4 + 240

LINE (X1, Y1)-(X2, Y2)
Η σχεδίαση των δεκαέξι γραμμών, μία για κάθε κομμάτι της οθόνης.
LINE (X3, Y1)-(X4, Y2)
LINE (X1, Y3)-(X2, Y4)
LINE (X3, Y3)-(X4, Y4)

LINE (X5, Y1)-(X6, Y2)
LINE (X7, Y1)-(X8, Y2)
LINE (X5, Y3)-(X6, Y4)
LINE (X7, Y3)-(X8, Y4)

LINE (X1, Y5)-(X2, Y6)
LINE (X3, Y5)-(X4, Y6)
LINE (X1, Y7)-(X2, Y8)
LINE (X3, Y7)-(X4, Y8)

LINE (X5, Y5)-(X6, Y6)
LINE (X7, Y5)-(X8, Y6)
LINE (X5, Y7)-(X6, Y8)
LINE (X7, Y7)-(X8, Y8)

X1 = X1 + StepX1
Εδώ μετατοπίζουμε τα αρχικά σημεία των γραμμών βάσει του
Y1 = Y1 + StepY1
βήματος απόκλισης το οποίο έχει ήδη υπολογιστεί.
X2 = X2 + StepX2
Y2 = Y2 + StepY2
NEXT
END IF
LoopCount = LoopCount + 1
Εδώ με το μετρητή LoopCount μπορούμε να υπολογίσουμε το συνολικό αριθμό γραμμών στην οθόνη και να επιλέξουμε ανάλογα.
IF LoopCount = 100 THEN
Επειτα από εκατό γραμμές μηδενίζουμε το μετρητή και αλλάζουμε mode, για να κάνουμε πιο ενδιαφέρον το γραφικό αποτέλεσμα.
LoopCount = 0
FourMode = NOT FourMode
IF FourMode THEN
Εδώ κάνουμε μεταβολή στο mode,
MaxRandomX = 319
επαναπροσδιορίζοντας τις σταθερές που θα χρειαστούν.
MaxRandomY = 239
ELSE
MaxRandomX = 159
MaxRandomY = 119
END IF
CLS
Τέλος, καθάρισμα στην οθόνη.
RandPal
Υπολογισμός νέων χρωμάτων.
END IF

KeyStroke$ = INKEY$ Το πρόγραμμα ελέγχει τυχόν πληκτρολογήσεις.
IF LEN(KeyStroke$) THEN KeyVal = ASC(KeyStroke$)
LOOP WHILE KeyVal <> 27
Αν όμως πατήσουμε το πλήκτρο "Escape", το πρόγραμμα διακόπτεται σχεδόν άμεσα.
END

SUB RandPal
FOR WorkColor = 1 TO 15
Ακόμη ένα Loop στην υπορουτίνα επιλογής των χρωμάτων.
red = RND * 63
Τυχαία ποσότητα του κόκκινου.
green = RND * 63
Τυχαία ποσότητα του πράσινου.
blue = RND * 63
Τυχαία ποσότητα του μπλε.
PALETTE WorkColor, 65536 * blue + 256 * green + red
NEXT
END SUB


ΗΡΘΕ Η ΩΡΑ
για το ΜΟΥΝΤΙΑΛ των ονείρων σας!
ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΤΟΥΣ
ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΥΣ
ΚΑΙ ΤΗΝ adidas®
«ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΩΝ ΓΙΓΑΝΤΩΝ»!
Η μαγική ιστορία του Παγκοσμίου Κυπέλλου ζωντανεύει μέσα από μια σειρά φανταστικών εκδόσεων. Αδημοσίευτα στοιχεία, ανέκδοτες φωτογραφίες, πλήθος στατιστικών
ΟΙ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΙ
ΕΞΤΡΑ ΤΕΥΧΟΣ:
Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΜΟΥΝΤΙΑΛ!
ΒΑΖΕΧΑ: ΤΑ ΑΠΙΣΤΕΥΤΑ ΚΑΤΟΡΘΩΜΑΤΑ ΤΟΥ ΠΟΛΩΝΟΥ «KILLER»!
ΣΕΜΠΟΥΕ: ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ ΝΙΩΘΩ... ΘΕΟΣ!
ΣΟΥΠΕΡ ΑΦΙΣΕΣ: ΠΕΛΕ - ΡΟΝΑΛΝΤΟ
ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΤΑ ΔΙΣ!
4 ΧΡΟΝΙΑ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ
Πολλές αφίσες με τους ήρωες των Μουντιάλ
ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΚΥΠΕΛΛΟ
ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΩΝ ΓΙΓΑΝΤΩΝ
ΜΕΡΟΣ 1ο
ΤΑ ΠΡΟΠΟΛΕΜΙΚΑ ΧΡΟΝΙΑ:
1930
1934
1938
ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ ΟΙ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΙ
Με την ευγενική χορηγία της adidas
ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟΥΣ «ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΥΣ»

WINDOWS VISUAL LANGUAGES
Αρχεία & I/O

Project1 - Form1 (Code)

Form | Load

```
Private Sub Form_Load()
Dim MyData As String
Dim Fname As String
Dim Fnum As Integer

Fnum = FreeFile
Fname = "C:\Beastie\test.txt"

'open file
Open Fname For Input As #Fnum

'do it until the end of file
Do While Not EOF(Fnum)
    'Read data line by line
    Line Input #Fnum, MyData
Loop

'close the file
Close Fnum

End Sub
```

Κάθε γλώσσα έχει τις ιδιαιτερότητές της, όμως σίγουρα όλες διέπονται από κοινά στοιχεία. Μερικά εξ αυτών είναι οι περισσότεροι από τους τύπους των μεταβλητών αλλά και η χρήση των αρχείων. Η τελευταία, μάλιστα, αποτελεί το θέμα μας για αυτόν το μήνα.

του Κωνσταντίνου Γιαγιά
beastie@compulink.gr

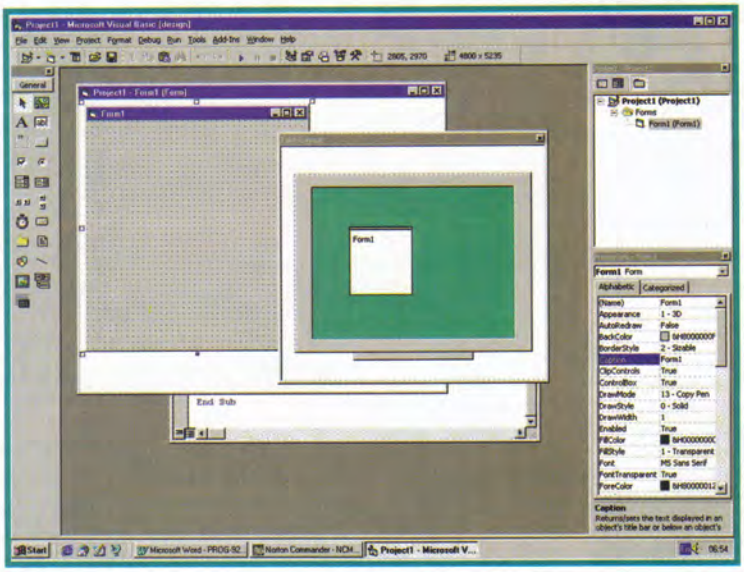
Από τα πρώτα χρόνια της εμφάνισης των PCs δημιουργήθηκε η ανάγκη για έναν τρόπο φύλαξης των δεδομένων, ώστε να χρησιμοποιούνται αργότερα σε άλλες χρήσεις ή λειτουργίες του υπολογιστή. Στη συνέχεια θα δούμε τους τύπους των αρχείων τα οποία μπορούμε να δημιουργήσουμε και βέβαια να διαχειριστούμε. Αρχικά όμως θα αναφερθούμε στο σύνολο των εντολών τις οποίες μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε, προκειμένου να διαχειριστούμε τα αρχεία και τους καταλόγους μας.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΚΑΙ ΣΒΗΝΟΝΤΑΣ ΑΡΧΕΙΑ ΚΑΙ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥΣ

Το πρώτο που θα πρέπει να προσέξουμε όταν θέλουμε να σβήσουμε ή να διαγράψουμε κάποιο αρχείο ή κατάλογο είναι η πληθώρα των λαθών τα οποία μπορεί να παρουσιαστούν, ειδικά όταν πρόκειται να ασχοληθούμε με δίσκους οι οποίοι είναι απομακρυσμένοι (remote network drives).

Η πρώτη εντολή την οποία θα εξετάσουμε είναι η MkDir που δημιουργεί έναν νέο κατάλογο σε έναν οδηγό δίσκου ή δισκέτας. Από τη στιγμή που η MkDir είναι ρουτίνα δεν επιστρέφει κάποιο αποτέλεσμα και δέχεται ως όρισμα τον κατάλογο που θέλουμε να δημιουργήσουμε. Για παράδειγμα, η εντολή MkDir D:\test\newdir δημιουργεί έναν νέο κατάλογο με όνομα NEWDIR κάτω από τον κατάλογο test, ο οποίος βρίσκεται στο D: drive. Αν όλα πάνε καλά, το αποτέλεσμα θα είναι το επιθυμητό και το πρόγραμμά μας θα συνεχίσει στην επόμενη εντολή. Αν όμως συμβεί κάποιο σφάλμα στη λειτουργία, θα προκύψει λάθος και το αντικείμενο Err θα πάρει τιμή διαφορετική του μηδενός (0), οπότε φυσικά θα πρέπει να υπάρξει ανάλογος έλεγχος (Παράδειγμα 1). Τα λάθη μπορεί να είναι πολλά, είτε από θέματα δικαιωμάτων στο συγκεκριμένο σημείο του δίσκου είτε γιατί υπάρχει ήδη αυτός ο κατάλογος - και βέβαια ο χρήστης θα πρέπει στη συνέχεια να λάβει τα ανάλογα μηνύματα και την προτροπή για συνέχιση της διαδικασίας.

Η επόμενη εντολή, η RmDir, κάνει ακριβώς το αντίθετο, δηλαδή διαγράφει ένα directory. Οπως είναι φυσικό, και σε αυτή την περίπτωση είναι απαραίτητη η δική μας πρόβλεψη για την αποφυγή δυσάρεστων αποτελεσμάτων. Οπως και η MkDir, έτσι και η RmDir είναι ρουτίνα που δέχεται τον κατάλογο ως όρισμα. Αν τώρα θέλουμε να δούμε ποιο είναι το τρέχον directory, δεν έχουμε παρά να καλέσουμε τη συνάρτηση CurDir. Η συνάρτηση αυτή μας επιστρέφει το string που δείχνει το πλήρες μονοπάτι όπου βρισκόμαστε. Μπορούμε, δε, να την καλέσουμε με ή χωρίς όρισμα τον οδηγό δίσκου που θέλουμε να δούμε. Αν παραλείψουμε το όρισμα, τότε θα πάρουμε το τρέχον μονοπάτι στον τρέχοντα δίσκο. Για παράδειγμα, αν βρισκόμαστε στον κατάλογο C:\Vbasic και δώσουμε CurDir, θα πάρουμε c:\vbasic. Αν πάλι δώσουμε CurDir ("C"), θα έχουμε το ίδιο αποτέλεσμα. Αν όμως δώσουμε CurDir ("D"), θα πάρουμε κάτι σαν "D:\demos" που μπορεί να είναι εκείνη τη στιγμή το τρέχον directory στον d: δίσκο.



Visual Basic 5 με φανταστικές δυνατότητες.

Στη συνέχεια έχουμε την εντολή FileCopy, η οποία αντιγράφει ένα αρχείο από ένα directory σε κάποιο άλλο. Τα δύο ορίσματα που πρέπει να δώσουμε στην εντολή είναι το πηγαίο αρχείο μαζί με το πλήρες μονοπάτι του και το μονοπάτι-στόχος με το νέο όνομα του αρχείου. Αυτά τα δύο είναι υποχρεωτικά και δεν θυμίζουν καθόλου το copy του DOS, όπου μπορούσαμε να παραλείψουμε πολλά από τα προαναφερθέντα. Βέβαια η αντιγραφή δεν μπορεί να γίνει σε ανοιχτό αρχείο. Αν πάλι θέλουμε να μετονομάσουμε ή να μεταφέρουμε ένα αρχείο σε κάποιο άλλο κατάλογο στον ίδιο δίσκο, μπορούμε απλά να χρησιμοποιήσουμε την εντολή Name με ορίσματα το παλιό μονοπάτι ή αρχείο και -όπως είναι λογικό- το νέο μονοπάτι ή αρχείο.

Για να κλείσουμε αυτή την ομάδα εντολών θα επιλέξουμε την εντολή Kill. Οπως δηλώνει και το όνομά της διαγράφει ένα ή περισσότερα αρχεία (δέχεται επίσης τη χρήση των wildcards "*" και "?", για τη διαγραφή πολλών αρχείων μαζί) από τον τρέχοντα ή τον επιθυμητό κατάλογο.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΑΡΧΕΙΩΝ

Είδαμε, λοιπόν, πώς εκτελούμε στη Visual Basic διαδικασίες που γίνονται με τον Windows Explorer. Στη συνέχεια θα εξετάσουμε τον τρόπο με τον οποίο θα βλέπουμε τα χαρακτηριστικά αυτών των αρχείων. Αρχικά έχουμε τη function Dir, η οποία δέχεται ως όρισμα ένα αρχείο, ενώ μας επιστρέφει το όνομα του ή Null, ανάλογα με το αν το έχει βρει ή όχι. Βέβαια μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και wildcards, αλλά θα πρέπει να φτιάξουμε μια επαναληπτική διαδικασία για να πάρουμε όλα τα αρχεία. Ακόμα μπορούμε να ορίσουμε τα attributes των αρχείων τα οποία θέλουμε να διαβάσουμε (hidden files, directories, systems files κ.τ.λ.). Η FileAttr επιστρέφει τις ιδιότητες ενός αρχείου. Η FileLen επιστρέφει το μέγεθος ενός αρχείου σε bytes. Τέλος, η FileDateTime επιστρέφει την ημερομηνία και την ώρα της τελευταίας τροποποίησης. Αν δεν έχει γίνει τροποποίηση, μας επιστρέφει την ώρα και την ημερομηνία της δημιουργίας του αρχείου.

Με τις προαναφερθείσες εντολές, το σοβαρό και προσεκτικό έλεγχο λαθών, καθώς και το συνδυασμό τους σε δικές μας ρουτίνες, μπορούμε να πετύχουμε ό,τι χρειαζόμαστε στα προγράμματά μας όσον αφορά στη διαχείριση των αρχείων. Τι γίνεται όμως με το άλλο θέμα, το οποίο έχει να κάνει με τα αρχεία; Πώς μπορούμε να φτιάξουμε δικά μας αρχεία, να εισαγάγουμε δεδομένα σε αυτά και -όπως είναι λογικό να ρωτήσει κανείς- πώς θα τα διαβάσουμε;

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1

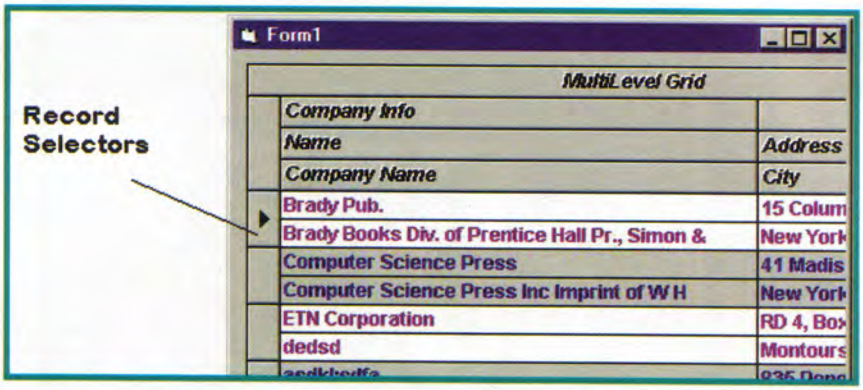
```
Function MyMakeDir (inDir As String) As
  Integer
On Error GoTo ErrHandler
MkDir inDir
 ErrHanlder:
If Err.Number <> 0 then
MsgBox "Error :" & Err.Number
'do something
End IF
MyMakedir = Err.Number
 End Function
Για να δουλέψει γράφουμε:
Dim MyDir As String
Dim Ret As Integer
MyDir = "c:\beastie"
Ret = MyMakeDir (MyDir)
If Ret = 0 then
'σωστή δημιουργία
Else
'λάθος στη δημιουργία
 End If
```

ΑΡΧΕΙΑ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ & ΑΝΟΙΓΜΑ

Η βασικότερη εντολή για τους προαναφερθέντες σκοπούς είναι η εντολή OPEN, με τη βοήθεια της οποίας μπορούμε να ανοίξουμε όσα αρχεία μας ενδιαφέρουν, ανάλογα με τις εκάστοτε απαιτήσεις μας. Η ολοκληρωμένη σύνταξη της εντολής είναι: OPEN filename FOR mode [access] [lock] AS filenum [LEN = recordlen].

Ως filename ορίζουμε το πλήρες path του αρχείου που θέλουμε να ανοίξουμε. Στο mode, το λόγο για τον οποίο το ανοίγουμε. Στο access εισάγουμε τον τρόπο με τον οποίο θα εκτελέσουμε το προαναφερθέν. Στο lock ορίζουμε τι θα κάνουν οι άλλες διαδικασίες στο αρχείο που ανοίγουμε. Στο filenum δηλώνουμε τον αριθμό του καναλιού που θα "γνωρίζει" η Visual Basic για να "μιλά" με το αρχείο μας και, τέλος, με το recordlen δηλώνουμε το μήκος των δεδομένων τα οποία θα διαβάζονται σε κάθε προσπέλαση σε αυτό.

Ας δούμε τώρα τα modes που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για να ανοίξουμε το αρχείο. Με το Input μπορούμε να διαβάσουμε με σειριακό τρόπο στοιχεία από το αρχείο μας. Με το Output γράφουμε στοιχεία με σειριακό τρόπο στο αρχείο μας. Με το Random και το Binary ανοίγουμε ένα αρχείο για διάβασμα ή γράψιμο, αλλά επίσης έχουμε τη δυνατότητα να πάμε άμεσα σε κάποιο σημείο του. Με το Append πραγματοποιούμε νέα εισαγωγή στοιχείων στο τέλος των ήδη υπαρχόντων δεδομένων. Ολα τα προαναφερθέντα modes -εκτός από το Input- δημιουργούν το αρχείο αν δεν υπάρχει, με την εκτέλεση της εντολής Open. Εχουμε την ευχέρεια να ορίσουμε το filenum δίνοντας έναν αριθμό. Μπορούμε όμως να πάρουμε ένα



Αφού διαβάσουμε τα δεδομένα μας από το αρχείο, μπορούμε να τα δώσουμε με όποιο τρόπο θέλουμε, ακόμα και με grid .

ελεύθερο file handle χρησιμοποιώντας τη συνάρτηση freefile σε μια ακέραιη μεταβλητή και κατόπιν να συμπεριλάβουμε τη μεταβλητή αυτή στις εντολές μας. Με αυτό τον τρόπο αποφεύγουμε τα διάφορα conflicts που μπορούν να προκληθούν, όταν ανοίγουμε πολλά αρχεία στο ίδιο segment του κώδικα.

Με την παράμετρο Len της εντολής Open, όπως προαναφέραμε, ορίζουμε το μήκος του record το οποίο θέλουμε να διαβάζουμε. Η συγκεκριμένη παράμετρος είναι χρήσιμη μόνο στην περίπτωση κατά την οποία κάθε εγγραφή στο αρχείο μας έχει σταθερό και προκαθορισμένο μήκος. Η εντολή Close είναι αυτή που κλείνει το αρχείο που έχουμε ανοίξει με την εντολή Open, ενώ παίρνει ως μοναδική παράμετρο το file handle με το οποίο ανοίξαμε το ίδιο αρχείο. Αν πάλι θέλουμε να κλείσουμε όλα τα αρχεία που έχουμε ανοίξει στο πρόγραμμά μας με μία εντολή, μπορούμε να το κάνουμε με τη χρήση της Reset, η οποία δεν παίρνει file handle ως όρισμα, αφού κλείνει όλα τα αρχεία και όχι κάποιο συγκεκριμένο.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 2

```
Dim MyData As String
Dim Fname As String
Dim Fnum As Integer
 Fnum = FreeFile
Fname = "C:\Beastie\test.txt"

'open file
Open Fname For Input  As #Fnum
 'do it until the end of file
Do While Not EOF ( Fnum)
'Read data line by line
Line Input #Fnum, MyData
Loop
 'close the file
 Close Fnum
```

ΔΙΑΒΑΖΟΝΤΑΣ & ΓΡΑΦΟΝΤΑΣ

Μάθαμε, λοιπόν, τον τρόπο με τον οποίο ανοίγουμε και κλείνουμε ένα αρχείο. Πώς, όμως, δίνουμε/λαμβάνουμε δεδομένα σε/από αυτό; Η πρώτη εντολή είναι η Get, στην οποία δηλώνουμε τον αριθμό του file handle το οποίο διαβάζουμε, το μήκος του record και τέλος τη μεταβλητή στην οποία θα αποθηκευτούν τα δεδομένα για περαιτέρω επεξεργασία. Ακριβώς το αντίθετο κάνει η εντολή Put που, όμως, συντάσσεται με τον ίδιο τρόπο.

Για το διάβασμα ενός αρχείου υπάρχει επίσης η εντολή Input που συνδυάζεται με την ομώνυμη συνάρτηση. Αμφότερες τοποθετούν τα δεδομένα σε μια μεταβλητή από αρχείο το οποίο έχει ανοιχθεί ως Input ή ως Binary. Η διαφορά τους είναι ότι η συνάρτηση διαβάζει και συμπεριλαμβάνει στη μεταβλητή τα Enter, τα εισαγωγικά και τα αρχικά κενά. Ακόμα, αν θέλουμε να διαβάσουμε bytes από το αρχείο, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την InputB, η οποία είναι απλώς μια παραλλαγή των προαναφερθέντων για το σκοπό αυτό. Αλλη παραλλαγή είναι η Line Input που διαβάζει ένα σειριακό αρχείο μέχρι να συναντήσει κάποιο carriage return (enter). Επειδή υπάρχει κίνδυνος αυτό να μην υπάρχει πάντα, προσοχή στον τρόπο χρήσης της. Η Print # δουλεύει, όπως είναι γνωστό, για την οθόνη, μόνο που στην προκειμένη περίπτωση γράφει τα δεδομένα στο σειριακό αρχείο.

ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΜΑΣΤΕ; ΘΕΣΕΙΣ ΣΤΟ ΑΡΧΕΙΟ ΜΑΣ

Ενα πολύ σημαντικό στοιχείο που θα πρέπει να γνωρίζουμε την ώρα που δουλεύουμε ένα αρχείο είναι η θέση μας μέσα σε αυτό. Ετσι, λοιπόν, η συνάρτηση LOF βγαίνει από τα αρχικά της φράσης "Length Of File" και μας επιστρέφει το μέγεθος του αρχείου. Η συνάρτηση EOF (End Of File) μας επιστρέφει True ή False, ανάλογα με το αν βρισκόμαστε ή όχι στο τέλος του αρχείου μας (Παράδειγμα 2). Αντίστοιχα η BOF (Beginning Of File) μας δηλώνει αν βρισκόμαστε στην αρχή του αρχείου μας. Σε περίπτωση που το EOF και το BOF ενός αρχείου είναι ταυτόχρονα True, αυτό σημαίνει ότι το αρχείο είναι άδειο. Η συνάρτηση Loc μας δείχνει τη θέση μας μέσα στο αρχείο σε integer μορφή. Η δε Seek, όπως και η Input, υπάρχει σε εντολή αλλά και σε function. Μας τοποθετεί στο σημείο που επιλέγουμε, περιμένοντας την επόμενη κίνησή μας, η οποία μπορεί να είναι εγγραφή ή ανάγνωση, ανάλογα βέβαια και με τον τρόπο που έχουμε χρησιμοποιήσει την εντολή Open. PC

Η στήλη "Programming" θέλει να σας ευχαριστήσει για τη μεγάλη ανταπόκριση και τη συμμετοχή σας στη δημιουργία και τη βελτίωσή της. Συνεχίστε να στέλνετε γράμματα στη διεύθυνση του περιοδικού με την ένδειξη "για τη στήλη Programming" ή ακόμα και e-mail στη διεύθυνση: beastie@compulink.gr με θέμα: "Visual Programming". Είναι ευπρόσδεκτα τα σχόλια, οι παρατηρήσεις, οι ερωτήσεις αλλά και κομμάτια σας με κώδικα που αξίζουν ιδιαίτερης προσοχής και ίσως δημοσιευθούν από αυτή, τη δική σας στήλη. Ακόμα θα θέλαμε μέσω Internet να μας στέλνετε προγράμματά σας που θα επιθυμούσαμε να μπουν στο CD-ROM του περιοδικού. Μη διστάσετε να το κάνετε, πιστεύοντας ότι δεν θα είναι "τόσο" καλά. Απλώς τολμήστε και ίσως τα προγράμματά σας δώσουν λύσεις σε μεγάλα προβλήματα των άλλων φίλων αναγνωστών.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ DELPHI

Μήπως... κρύβετε την ηλικία σας;

-Σοφέ μου υπολογιστή, πες μου πώς με λένε και ποια είναι η ηλικία μου;
- Δώστε μου το όνομά σας και την ημερομηνία γέννησής σας.
Σε κάποια μελλοντική στιγμή ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, τον οποίο θα χρησιμοποιούμε στις εργασίες μας, θα μπορεί να αντιλαμβάνεται την ανθρώπινη ομιλία, να επεξεργάζεται όσες ερωτήσεις θα του υποβάλλονται και να προφέρει ορθές απαντήσεις. Μέχρι τότε είμαστε αναγκασμένοι να παρέχουμε γραπτά όλα τα δεδομένα του προβλήματος αλλά και τη μεθοδολογία επίλυσης, ενώ γραπτά (ή οπτικά) περιμένουμε και τη λύση του.

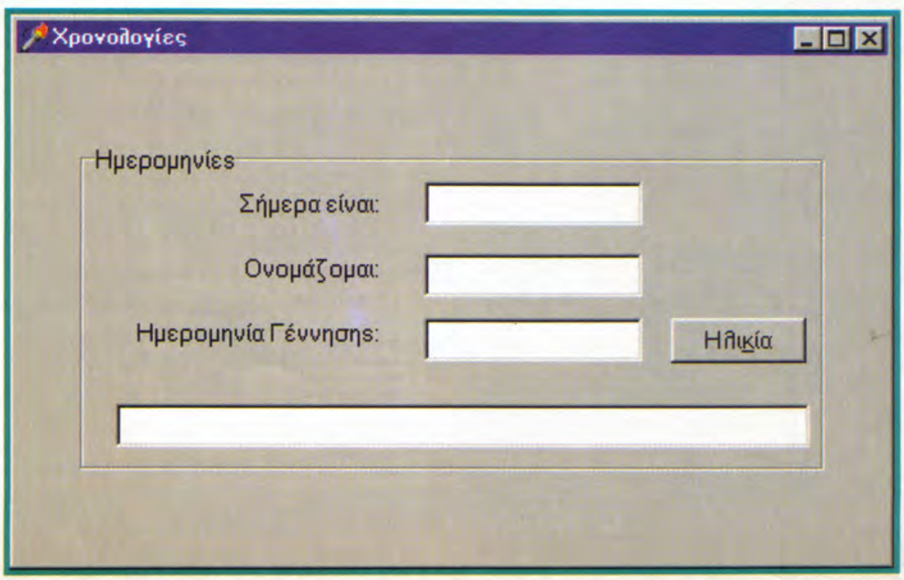
του Στέλιου Καραμπίνη
eskarabi@compulink.gr

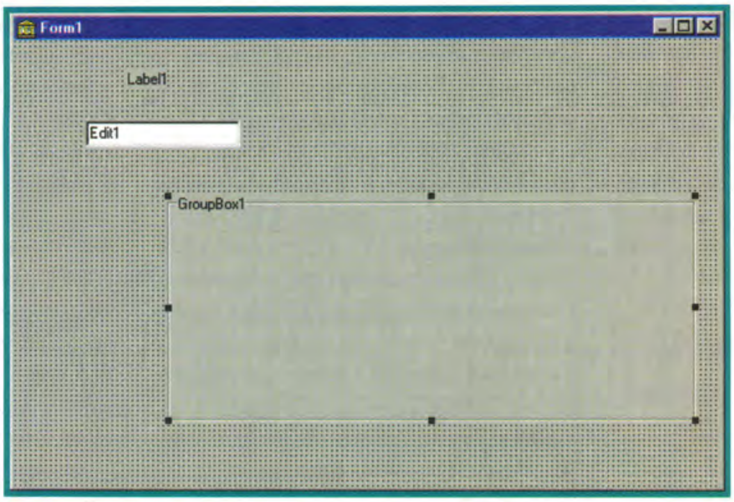
Η σημερινή ημερομηνία είναι γνωστή στον Η/Υ. Αρκεί λοιπόν να του δώσουμε την ημερομηνία γέννησης και το όνομά μας, να του καθορίσουμε μια περιοχή στην οθόνη όπου θα εμφανίζει το ζητούμενο (την ηλικία μας) και να του περιγράψουμε αναλυτικά όσους υπολογισμούς πρέπει να εκτελέσει.

Η ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ

Στην πράξη, λοιπόν... Ανοίγουμε το Delphi 3. Στην άδεια φόρμα που εμφανίζεται τοποθετούμε τρία οπτικά συστατικά: ένα EditBox, ένα Label και ένα GroupBox. Ολα περιέχονται στην καρτέλα "Standard" της γραμμής συστατικών. Μεγαλώνουμε λιγάκι το συστατικό GroupBox, όπως φαίνεται στην εικόνα της επόμενης σελίδας.

Ηρθε η ώρα να αποθηκεύσουμε την εργασία μας. Είναι προτιμότερο να δημιουργήσουμε έναν νέο φάκελο και να του δώσουμε ένα όνομα που να μας θυμίζει τι περιέχει, π.χ. "Date". Μπορούμε να επιλέξουμε κάτι παρόμοιο για ονομασία του project, για παράδειγμα "Date". Τώρα ας αλλάξουμε την ιδιότητα "Name" των συστατικών: της φόρμας σε "frMain", του Label1 σε "lbToday", του Edit1 σε "edToday" και του GroupBox1 σε "grDates". Παλιότερα είχαμε αναφερθεί στο lbToday. Εδώ θα το χρησιμοποιήσουμε για την εμφάνιση επεξηγηματικού κειμένου δίπλα από το edToday. Για το edToday πρέπει να αναφερθεί ότι προσφέρει έναν τρόπο, ώστε ο τελικός χρήστης να τροφοδοτήσει με πληροφορίες και στοιχεία για χρήση την εφαρμογή χωρίς αλλαγή γραμμής, μόνο σε μία σειρά. Τα δεδομένα που θα πληκτρολογηθούν τηρούνται αυτόματα ως κείμενο στην ιδιότητα "Text" του ίδιου συστατικού, η οποία είναι αντίστοιχου τύπου (string) και προσφέρεται για μετατροπή από κείμενο σε αριθμό, ημερομηνία, ώρα κ.λπ. Επιπλέον το συγκεκριμένο συστατικό είναι ιδιαίτερα βολικό για να απεικονίζεται κείμενο που ξεχωρίζει, χωρίς να είναι απαραίτητο να επιτρέπεται η τροποποίησή του. Σε αυτή την εφαρμογή μας θα χρησιμοποιήσουμε το edToday για να εμφανίζουμε την τρέχουσα ημερομηνία του συστήματος, χωρίς όμως τη δυνατότητα τροποποίησής της από τον τελικό χρήστη. Για να απαγορεύσουμε την τροποποίηση των περιεχομένων, ρυθμίζουμε από τον Object Inspector την ιδιότητα "ReadOnly" του edToday σε "True".





Η αρχική τοποθέτηση των συστατικών.

Οσον αφορά στο grDates το συστατικό τύπου GroupBox χρησιμοποιείται για να εμφανίσουμε συστατικά παρόμοια μεταξύ τους, ομαδοποιημένα μέσα σε ένα πλαίσιο. Σκοπεύουμε να τοποθετήσουμε μέσα σε αυτό όλα τα συστατικά τύπου Label και EditBox, ακόμα και όσα ήδη βρίσκονται σε άλλη θέση, δηλαδή επάνω στη φόρμα. Ακριβώς αυτό θα επιχειρήσουμε αμέσως τώρα: Πριν από οτιδήποτε άλλο αποθηκεύουμε την εργασία μας. Κατόπιν επιλέγουμε το lbToday και στη συνέχεια -κρατώντας πατημένο το πλήκτρο <Shift>- επιλέγουμε το "edToday". Αφήνουμε το πλήκτρο. Τώρα έχουμε επιλέξει δύο οπτικά συστατικά. Από το menu "Edit" επιλέγουμε την εργασία "Cut" ή πατάμε τα πλήκτρα <Ctrl><X> ταυτόχρονα. Παρατηρούμε ότι τα επιλεγμένα στοιχεία εξαφανίστηκαν από τη φόρμα (αποκόπηκαν από αυτή και βρίσκονται στο "Πρόχειρο" των Windows 95), ενώ παράλληλα έχει επιλεγεί αυτόματα το μοναδικό συστατικό που έχει τοποθετηθεί επάνω στη φόρμα, το grDates. (Αν δεν συνέβη κάτι τέτοιο, το επιλέγουμε με το ποντίκι.) Τώρα μπορούμε να επικολλήσουμε τα περιεχόμενα του "Προχείρου" επάνω στο επιλεγμένο συστατικό: Από το menu "Edit" επιλέγουμε την εργασία "Paste" ή πατάμε τα πλήκτρα <Ctrl><V> ταυτόχρονα. Παρατηρούμε ότι τα συστατικά μας εμφανίστηκαν μέσα στο GroupBox. (Αν όχι, αυτό σημαίνει ότι δεν ακολουθήθηκαν επακριβώς αυτές οι τελευταίες οδηγίες. Επαναφέρουμε την αποθηκευμένη εργασία μας και ξαναπροσπαθούμε.)

Στη συνέχεια μεταφέρουμε το edToday στο ύψος του lbToday και λίγο δεξιότερα από αυτό. Αλλάζουμε και την ιδιότητα "Caption" των συστατικών: της φόρμας σε "Χρονολογίες", του grDates σε "Ημερομηνίες", του lbToday σε "Σήμερα είναι:". Επίσης "καθαρίζουμε" την ιδιότητα "Text" του edToday (την αφήνουμε κενή). Κατόπιν επιλέγουμε και τα τρία συστατικά: Πρώτα όποιο θέλουμε και τα υπόλοιπα ένα-ένα, με το πλήκτρο <Shift> πατημένο. Παρατηρούμε ότι τώρα στην καρτέλα "Properties" του Object Inspector εμφανίζονται λιγότερες ιδιότητες. Παρουσιάζονται μόνο όσες υφίστανται σε όλα τα επιλεγμένα συστατικά. Αλλάζουμε την ιδιότητα "ParentFont" σε "True". Η ρύθμιση αυτή υποχρεώνει κάθε συστατικό να αλλάξει τις ρυθμίσεις των χαρακτήρων που χρησιμοποιεί, για να εμφανίσει τις πληροφορίες του σύμφωνα με την τιμή που έχει το "πατρικό" του, δηλαδή το οπτικό συστατικό μέσα στο οποίο περιέχεται: Η ιδιότητα "Font" του Label και του EditBox, λοιπόν, παίρνει τα περιεχόμενα του Font του GroupBox - η ίδια ιδιότητα του οποίου, με τη σειρά της, παίρνει τα περιεχόμενα του Font της φόρμας, η οποία και το περιέχει.

Ας επιλέξουμε τώρα τη φόρμα και ας κάνουμε διπλό κλικ στην ιδιότητα "+Font" (όχι στο λευκό κουτάκι αλλά στην ίδια την ονομασία της ιδιότητας). Κάτων από αυτή ανοίγουν και άλλες ιδιότητες. Η "Charset" θα πρέπει να έχει την τιμή "DEFAULT_CHARSET" (ή "GREEK_ CHARSET"), για να βλέπουμε σωστά τους ελληνικούς χαρακτήρες. Ρυθμίζουμε την ιδιότητα "Size" σε "10" (μέγεθος γραμματοσειράς).

Επιλέγουμε ξανά το GroupBox και τοποθετούμε μέσα σε αυτό άλλα δύο συστατικά, το ένα δίπλα στο άλλο: ένα Label και ένα EditBox. Ρυθμίζουμε τις ιδιότητες του Label1: "Name" σε "lbName" και "Caption" σε "Ονομάζομαι:", και του Edit1: "Name" σε "edName" και "Text" σε "" (τίποτα).

Τοποθετούμε και πάλι μέσα στο GroupBox άλλα δύο συστατικά, ένα Label και ένα EditBox, και ρυθμίζουμε τις ιδιότητες του Label1: "Name" σε "lbBirth", "Caption" σε "Ημερομηνία Γέννησης:", και του Edit1: "Name" σε "edBirth" και "Text" σε "" (τίποτα). Ας τοποθετήσουμε τώρα ένα πλήκτρο (button) λίγο δεξιότερα από το edBirth, έτσι ώστε, όταν το πατάμε, να γίνεται ο υπολογισμός της ηλικίας. Ρυθμίζουμε τις ιδιότητές του: "Name" σε "btCompute", "Caption" σε "Ηλικία" και "Default" σε "True". Η ιδιότητα "Default" καθορίζει το αν θα καλείται ο χειριστής OnClick του πλήκτρου, όταν πατάμε το πλήκτρο "Enter" (εδώ ρυθμίστηκε σε "Αληθινό"). Στη συνέχεια ας τοποθετήσουμε μέσα στο Group ακόμη ένα συστατικό EditBox και ας ρυθμίσουμε τις ιδιότητές του: "Name" σε "edResult", "Text" σε "" (τίποτα) και "ReadOnly" σε "True". Επιπλέον ας το φαρδύνουμε, για να καλύψει σχεδόν όλο το πλάτος του GroupBox. Εκεί μέσα θα απεικονίσουμε το αποτέλεσμα ως κείμενο. Με επιλεγμένο το edResult επιλέγουμε -κρατώντας πατημένο ταυτόχρονα το πλήκτρο <Shift>- και το "edToday". Κατόπιν ρυθμίζουμε την ιδιότητα "TabStop" σε "False". Ετσι δεν θα επιτρέπεται στον τελικό χρήστη να "περνά" από αυτά τα στοιχεία, όταν θα πιέζει το πλήκτρο <Tab> - θα μπορεί όμως να χρησιμοποιεί το ποντίκι για τον ίδιο σκοπό.

Στη συνέχεια ας προσπαθήσουμε να βελτιώσουμε λίγο τη στοίχιση των συστατικών. Θα στοιχίσουμε κατακόρυφα το αριστερό άκρο των τριών πρώτων editBox: Επιλέγουμε το edToday και επιπλέον το edName και το edBirth. Με το δείκτη του ποντικιού να δείχνει επάνω σε κάποιο από τα τρία επιλεγμένα στοιχεία, κάνουμε δεξί κλικ. Ετσι αναδύεται ένα menu, στο οποίο επιλέγουμε "Align...", οπότε παρουσιάζεται το πλαίσιο επιλογής στοίχισης.

Εκεί, στην καρτέλα "Vertical" επιλέγουμε το "No change" (δηλαδή καμία αλλαγή καθ' ύψος), στην καρτέλα "Horizontal" το "Left Sides" (δηλαδή να στοιχιστούν τα αριστερά άκρα των συστατικών) και τέλος κάνουμε κλικ στο πλήκτρο "ΟΚ". Κατόπιν επιλέγουμε τα τρία Labels: το lbToday, το lbName και το lbBirth. Μετά, πάλι με δεξί κλικ, διαλέγουμε "Align..." και στην καρτέλα "Horizontal" επιλέγουμε "Right sides" (να στοιχιστούν τα δεξιά άκρα). Τέλος κάνουμε κλικ στο πλήκτρο "ΟΚ". Δοκιμάζουμε τι έχουμε πετύχει μέχρι τώρα, πατώντας το πλήκτρο <F9>. Κλείνουμε την εφαρμογή.

ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ!

Απομένει να περιγράψουμε τι θα γίνει όταν πατηθεί το πλήκτρο "Ηλικία". Επιλέγουμε το πλήκτρο <edCompute>. Στην καρτέλα "Events" του Object Inspector κάνουμε διπλό κλικ δίπλα από το "OnClick". Στο παράθυρο επεξεργασίας κώδικα το οποίο μας παρουσιάζεται, τροποποιούμε το χειριστή "OnClick" όπως στη συνέχεια:

```
procedure TfrMain.btComputeClick(Sender:
  TObject);
var
 sName: string;
 dtBirth, dtCurrent: TDateTime;
 cYear, cMonth, cDay,
 bYear, bMonth, bDay: Word;
begin
 dtCurrent:= Date;
 edToday.Text:= DateToStr( dtCurrent);
 edToday.Modified:= True;
 edResult.Text:= '';
 edResult.Modified:= True;
 sName:= Trim( edName.Text);
 if( sName= '') then begin
  Beep;
  ShowMessage( 'Συμπληρώστε το όνομα!');
  edName.SetFocus;
  exit;
 end;
end;
```

Εδώ δηλώσαμε την τοπική μεταβλητή "sName" τύπου κειμένου (string), στην οποία θα κρατήσουμε ένα αντίγραφο των περιεχομένων κειμένου του edName. Επίσης δηλώσαμε δύο τοπικές μεταβλητές τύπου TDateTime. Στη μία (dtBirth) σκοπεύουμε να κρατήσουμε την ημερομηνία γέννησης και στην άλλη (dtCurrent) τη σημερινή ημερομηνία. Οι μεταβλητές τύπου TDateTime περιέχουν αρκετό χώρο για να αποθηκεύουν και την ώρα της ημέρας, αλλά αυτή δεν θα μας χρειαστεί εδώ. Επίσης δηλώσαμε τρεις μεταβλητές, όπου θα κρατήσουμε τους ακέραιους που περιγράφουν τα σημερινά έτος, μήνα και ημέρα (cYear, cMonth, cDay), και άλλες τρεις για τα αντίστοιχα στοιχεία της ημερομηνίας γέννησης (bYear, bMonth, bDay).

Η πρώτη δουλειά μας είναι να διαβάσουμε την ημερομηνία του συστήματος και να την κρατήσουμε στη μεταβλητή dtCurrent - θα μας χρειαστεί στους υπολογισμούς μας. Για αυτό το λόγο χρησιμοποιούμε τη συνάρτηση "Date;", η οποία επιστρέφει τη σημερινή ημερομηνία. Στην επόμενη σειρά καλούμε τη συνάρτηση "DateToStr(...);", η οποία επιστρέφει την ημερομηνία που της τροφοδοτούμε ως παράμετρο (dtCurrent), σε μορφή κειμένου - κείμενο, που αποδίδουμε αμέσως στο edToday. Αμέσως μετά "ειδοποιούμε" το edToday ότι μόλις τροποποιήσαμε τα περιεχόμενά του εξωτερικά ("Modified:= True;"). Με τις δύο επόμενες σειρές καθαρίζουμε τα περιεχόμενα του edResult. Στη συνέχεια αντιγράφουμε το περιεχόμενο κείμενο του edName στη μεταβλητή sName, φροντίζοντας να αποκόψουμε τυχόν κενά στην αρχή και το τέλος του. Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιήσαμε τη συνάρτηση "Trim(...);". Αμέσως μετά ελέγχουμε αν το κείμενο που περιέχει η συγκεκριμένη μεταβλητή είναι κενό. Σε θετική περίπτωση εκτελούνται οι εξής ενέργειες: Προκαλούμε ένα "μπιπ" από το μεγάφωνο ("Beep;"). Εμφανίζουμε στο χρήστη το μήνυμα "Συμπληρώστε το όνομα!" ["ShowMessage(...);"] και τοποθετούμε την εστίαση στο edName (μέσω της μεθόδου του "SetFocus;"). Αμέσως διακόπτουμε την εκτέλεση των υπόλοιπων εντολών αυτής της διαδικασίας ("exit;"), επιστρέφοντας στην επεξεργασία κειμένου του edName. Μπορούμε να δοκιμάσουμε αν εργάζονται όλα έτσι, πατώντας το πλήκτρο <F9> - τελικά κλείνουμε την εφαρμογή.

Τώρα συμπληρώνουμε τον κώδικα που έχουμε ήδη πληκτρολογήσει, προσθέτοντας στο τέλος του τις ακόλουθες σειρές (έχουμε παραλείψει τα ήδη πληκτρολογημένα):

```
procedure TfrMain.btComputeClick(Sender:
  TObject);
...
begin
...
 try
  dtBirth:= StrToDate( edBirth.Text);
 except
  Beep;
  ShowMessage( 'Δώσατε ανύπαρκτη
   ημερομηνία!');
  edBirth.SetFocus;
  exit;
 end;
end;
```

Εδώ επιχειρούμε τη μετατροπή του κειμένου του edBirth σε ημερομηνία (και αποθήκευση στη μεταβλητή dtBirth) μέσω της συνάρτησης "StrToDate(...);". Περιβάλαμε τη συγκεκριμένη εντολή με κώδικα τύπου Try/except για να καλύψουμε την περίπτωση να αποτύχει η μετατροπή (αν π.χ. η πληκτρολόγηση του χρήστη περιγράφει ανύπαρκτη ημερομηνία). Σε τέτοια περίπτωση εκτελείται ο κώδικας μεταξύ του "except" και του "end;" (ακολουθούμε όμοια μεθοδολογία όπως προηγουμένως: "Μπιπ", εμφάνιση μηνύματος κ.λ.π.). Σε επιτυχημένη μετατροπή, ο κώδικας αυτός δεν εκτελείται.

Στο σημείο αυτό είμαστε έτοιμοι να υπολογίσουμε και να εμφανίσουμε τη χρονική διαφορά: Προσθέτουμε στο τέλος του χειριστή τις ακόλουθες σειρές:

```
procedure TfrMain.btComputeClick(Sender:
  TObject);
...
begin
...
 DecodeDate( dtCurrent, cYear, cMonth, cDay);
 DecodeDate( dtBirth , bYear, bMonth, bDay);
 edResult.Text:= 'Ονομάζεστε '+ sName+ ' και
  είστε '+ IntToStr( cYear- bYear)+' ετών.';
 edResult.Modified:= True;
end;
```

Εδώ χρησιμοποιήσαμε δύο φορές τη διαδικασία "DecodeDate(...);", η οποία δέχεται τέσσερις παραμέτρους: Η πρώτη περιέχει μία ημερομηνία, ενώ στις επόμενες τρεις αποθηκεύεται η "διάσπασή" της. Αμέσως μετά ρυθμίσαμε το κείμενο που θα εμφανίζεται στο edResult: Με το χαρακτήρα "+" συνενώνουμε τα μικρότερα κείμενα, για να παραχθεί το συνολικό. Τροφοδοτήσαμε στη διαδικασία "IntToStr(...)" ως παράμετρο την αριθμητική διαφορά των ετών και αυτή μας επέστρεψε τη δεκαδική αναπαράστασή της ως κείμενο.

Σε αυτό το σημείο μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι η εφαρμογή μας "στέκεται": Υπολογίζει με έναν απλοϊκό τρόπο την ηλικία. Πάσχει βέβαια και σε μερικά άλλα σημεία: Αν δοθεί μελλοντική ημερομηνία γέννησης, θα παραχθεί αρνητική ηλικία! Μπορούμε όμως να τα εντοπίσουμε και να τα διορθώσουμε μόνοι μας, έτσι δεν είναι;

PC



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

OLDIES BUT GOODIES

Κύριοι,
Συγχαρητήρια για το τελευταίο CD-ROM του περιοδικού σας. Ο emulator για τον ZX Spectrum μας γύρισε περίπου δεκατρία χρόνια πίσω, όταν πιτσιρικάδες προσπαθούσαμε με ένα multiface 1 να σπάσουμε τα προγράμματα ή να τελειώσουμε το Terrormolinos και το Raid Over Moscow, όταν χρησιμοποιούσαμε peeks και pokes για να αλλάξουμε χρώματα σε έναν Commodore 64. Και σήμερα το "PC Master" έκανε την έκπληξη: Τα ίδια προγράμματα, το ίδιο interface με το δεύτερο Η/Υ που αγόρασα, το μόνο που έλειπε ήταν η αίσθηση της γόμας στα πλήκτρα. Δεν μπορώ να περιγράψω τα συναισθήματα που ένιωσα όταν δοκίμασα το Summer Games, το οποίο αποτελούσε το αγαπημένο μου παιχνίδι στο "παιδί" του Sir Clive Sinclair.

Δεν είμαι τακτικός αναγνώστης του "PC Master", αγοράζω τρία-τέσσερα τεύχη το χρόνο -προτιμώ το "αδελφό" "Computers Για Ολους"-, αλλά μετά το σημερινό μού φαίνεται ότι θα γίνω φανατικός.

Ενας 27χρονος με πολλές αναμνήσεις,
Ηλίας Π. Θεοδωρόπουλος
Μηχ. Μηχανικός Τ.Ε.

Αγαπητέ φίλε,
Είναι αλήθεια πως λάβαμε πάρα πολλές επιστολές και e-mails από αναγνώστες που αισθάνθηκαν την ανάγκη να συγχαρούν το περιοδικό για αυτή την πρωτοβουλία του σχετικά με τους emulators. Ωστόσο, η δική σου επιστολή μάς γύρισε πράγματι πίσω στην εποχή του Spectrum με το μοναδικό feeling, που δύσκολα θα ξαναζήσουμε πια στις hi-tech μέρες μας... Πάντως, δεν θα εγκαταλείψουμε τους emulators (απόδειξη τα παιχνίδια και οι τελευταίες εκδόσεις του M.A.M.E., που περιλαμβάνονται σε κάθε συνοδευτικό CD-ROM του περιοδικού μας), διότι μπορεί οι υπολογιστές και τα arcades του παρελθόντος να μην υπάρχουν πια, όμως οι μετενσαρκώσεις τους μέσα στους υπερσύγχρονους Pentium μας θα ζουν αιώνια!

MINIMUM 'Η... MAXIMUM;

Αγαπητό PC Master,
Πρώτα απ' όλα να σε συγχαρώ για την ύλη, το ύφος, τους συντάκτες και ό,τι άλλο σε κάνει αυτό που είσαι, δηλαδή το καλύτερο περιοδικό στην Ελλάδα. Ειδικής μνείας νομίζω ότι αξίζουν οι στήλες "Μεταξύ μας", "Street Test", "User Power", "Adventure S.O.S.", "Most Wanted" - φυσικά αυτό δεν σημαίνει ότι οι άλλες είναι προς κατάργηση (εντάξει, όλα τέλεια είναι).

Καταρχήν, να σε πληροφορήσω ότι κατέχω έναν Pentium 100MHz, 24MB RAM, 4x CD-ROM (είμαι λίγο παλιός) και ΔΕΝ έχω WINDOWS 95. Ω, ναι, είμαι κι εγώ ένας από τους λίγους που δεν έχουν και ένας από τους πολλούς που μισούν τη Microsoft.

Τελευταία έχω τρελαθεί με δύο πράγματα: τις minimum requirements των παιχνιδιών (σε λίγο δεν θα παίζω τίποτα) και το γεγονός ότι όλα τα φοβερά παιχνίδια θέλουν W95. Φοβερό! Riven, Monkey Island (3), FIFA-NBA 98, International Rally και φοβάμαι ότι και το Grand Prix 3 (όταν θα βγει) κι αυτό W95 θα θέλει - άσε πια τις απαιτήσεις!

Τέλος πάντων, lets moooove along (όπως λέει και ο Drew Blank στην αγελάδα - στο Toonstruck, ντε!). Τα συγχαρητήριά μου στον κ. Τσουρινάκη για τις υπέροχες παρουσιάσεις του. Καλά, έχετε μετρήσει το I.Q. αυτού του ανθρώπου; Θα σπάσει το μηχάνημα!

Εγώ, πάντως, δεν μπορώ να τερματίσω το Ripper (τι adventure!) ούτε με τη λύση - κολλώ στο panel με τον πίθηκο. Πάντως στο Pandora, που το τερμάτισα στο Path A χωρίς λύση (πώς τα κατάφερα;), ο Alien στη Βάση του Roswell σε σκοτώνει και στο Entertainment level.

Anyway (πολλά έγραψα), κλείνοντας το γράμμα να συγχαρώ όλους σας για την υπέροχη δουλειά που κάνετε και εύχομαι να μη σταματήσετε ποτέ.

Με εκτίμηση,
Πέτρος

ΥΓ. 1: Επαιξα το International Rally σε Pentium 200MMX, 16x CD-ROM και έκανε κοψίματα στα frames (αν είναι δυνατόν).

ΥΓ. 2: Τι να πω πλέον για την ΑΕΚάρα. Κύπελλο Ευρώπης και Πρωτάθλημα Ελλάδας στο ποδόσφαιρο, Πρωτάθλημα Ευρώπης, Ελλάδας και ό,τι άλλο υπάρχει στο μπάσκετ. Τι ομαδάρα έχουμε, βρε παιδί μου! Του χρόνου πάντως και το Champions League είναι σίγουρο (χε, χε).

ΥΓ. 3: Ψηφίζω κι εγώ υπέρ αυτής της τηλεοπτικής εκπομπής. Ενα μισάωρο (minimum) κάθε βδομάδα στην ΕΤ-1 ή στο ΝΕΤ δεν θα κοστίσει και πολλά. Για να έχετε τηλεθέαση, πάντως, ΜΗ βγάλετε τον Πατρίκο πρώτο πλάνο (θα μου χαλάσει η τηλεόραση).

ΥΓ. 4: Συγγνώμη για τα "handmade γραφικά", αλλά I can't afford έναν εκτυπωτή για να γράφω γράμματα.

ΥΓ. 5: Δημοσιεύστε το γράμμα, βρε παιδιά, έτσι για το χατίρι μου.

ΥΓ. 6: Πότε, επιτέλους, βγαίνει το "PC Master"; Γράφετε αρχή του μήνα, τώρα είναι 9, και ο περιπτεράς μού λέει στις 13 θα έρθουν πια περιοδικά. Τι θα κάνω εγώ μέχρι τις 13, μου λέτε;

ΥΓ. 7: Στο Grand Prix 2, στη Monza ο χρόνος μου είναι 1.24.658 (καλά πάω;) και σε 100% race distance 1h 20m 42.417 sec (Είχα χάσει τον μπούσουλα τότε.) Εννοεί-

ται ότι δεν χρησιμοποιώ auto-brakes, ούτε το αμάξι είναι άθραυστο.

ΥΓ. 8: Ερ.: Τι είπε η γυναίκα του Gates μετά την πρώτη νύχτα του γάμου τους; Απ.: Τώρα κατάλαβα γιατί την έβγαλες Microsoft! (Λίγο κρύο αλλά καλό.)

Φίλε Πέτρο,

Για τις ελάχιστες απαιτήσεις των παιχνιδιών, δυστυχώς, έχεις απόλυτο δίκιο. Ωστόσο, όσο συνεχίζουμε να μπαίνουμε στο παιχνίδι των διαδοχικών αναβαθμίσεων χωρίς σταματημό, τόσο οι εταιρίες θα εκμεταλλεύονται την "τρέλα" μας, προκειμένου να αυξήσουν τα κέρδη τους από αυτήν. It's up to us, λοιπόν, αν και ξέρω πως η μανία της κατανάλωσης είναι πάντοτε υπεράνω κάθε μακρόπνοης λογικής...

Σε ό,τι αφορά τον Πατρίκο, δεν έχεις δίκιο. Αν τον βάλουμε πρώτο πλάνο, οπότε όντως θα χαλάσει η τηλεόραση, μετά θα έχεις μια άριστη δικαιολογία για να κάθεσαι περισσότερη ώρα στον υπολογιστή σου και να παίζεις τα αγαπημένα σου παιχνίδια (τι νόμιζες, μόνο ο Τσουρινάκης έχει υψηλό IQ;)!

Τέλος, το "PC Master" κυκλοφορεί πάντοτε λίγο πριν από τις 10 κάθε μήνα. Αν δεν το βρεις στην περιοχή σου, όπου το πρακτορείο ίσως το φέρνει λίγο αργότερα, σίγουρα υπάρχει στα κεντρικά περίπτερα.

KILL'EM ALL!

Αγαπητό περιοδικό, Οι σελίδες σου μου κρατούν συντροφιά από το τεύχος 62. Το "PC Master" έχει εξελιχθεί σε καταπληκτικό περιοδικό ποικίλης ύλης. Συνεχίστε την καλή δουλειά. Γράφω για να εκφράσω και εγώ τη γνώμη μου πάνω στα σύγχρονα παιχνίδια.

1. Σίγουρα όλοι οι shoot'em up-άδες που σεβόμαστε τον εαυτό μας έχουμε στην κατοχή μας τα Quake 2 και Hexen 2. Τα δύο αυτά παιχνίδια από όλες τις πλευρές είναι δημιουργήματα της τελευταίας λέξης της τεχνολογίας, όντας άριστα με διαφορά σε όλους τους τομείς. Κατά την ταπεινή άποψή μου, δυστυχώς το μόνο που προσφέρουν είναι η τεχνολογία. Πού είναι εκείνο το συναίσθημα όταν παίζαμε Doom, όταν δεν ξεκολλούσαμε από το monitor; Πού είναι η κλειστοφοβική ατμόσφαιρα του Hexen, που σε κρατούσε κυριολεκτικά "τσιτωμένο" στην οθόνη; Θυμάμαι στα Hexen και Doom που κοιτούσα πίσω από τις γωνίες για να δω τι με περίμενε. Απαντήστε μου ειλικρινά, αν σας έχουν κάνει να νιώθετε έτσι τα εξής παιχνίδια: H2, Q2, Powerlave, Exhumed, Ashes to Ashes, Outlaws, Necrodrome κ.λπ. Τα μόνα που προσπάθησαν και τα κατάφεραν ήταν τα Duke 3D, Quake, άντε και το Redneck Rampage (μην ξεχνάμε και τα DF I, II).

2. Επίσης πολύ με έχει "πειράξει" και η νέα μόδα στα strategy games. Ρομπότ εναντίον ρομπότ στα Total Annihitation και 7th Legion. Εξωγήινοι εναντίον ανθρώπων στα Dark Colony, Earth 2014, Conquest Earth. Είναι όλα τους τεχνολογικά θαύματα, όμως κανένα δεν παίζεται με τον τρόπο με τον οποίο παιζόταν. Παίζεται μέχρι σήμερα και κατά τη γνώμη μου θα παίζεται και στο μέλλον το θρυλικό C+C και η συνέχεια του Red Alert, όπως επίσης και τα ανεπανάληπτα Warcraft I, II. (Μήπως δεν είναι τυχαίο;)

3. Συνεχίζοντας, θα παραθέσω ακόμη μερικά παραδείγματα της "απογοήτευσής" μου: Παίξτε τα Seek+Destroy και Nuclearstrike, Screamer (απόλυτο arcade) και Screamer 2, Road Rash και Moto Racer, Destruction Derby 1 και 2...

Αυτά είχα να γράψω και τα έγραψα!

Με εκτίμηση στους αναγνώστες του "PC Master" και στο ίδιο,

Hexenlord

ΥΓ. 1: Πάνω στο θέμα θέλω σοβαρές απόψεις από το ίδιο το περιοδικό ή άλλους αναγνώστες.

ΥΓ. 2: Έχω έναν 9x86 στα 1000, μπορώ να παίζω το Space Invaders; (Taso the Satan, τον Κατσούλα τι τον έχεις;)

ΥΓ. 2: Προσοχή, δεν αναφέρομαι σε adventures, RPGs και simulations.

Φίλε μας,

Θα συμφωνήσουμε μαζί σου ότι η ανάπτυξη της τεχνολογίας στα computer games συχνά λειτουργεί σε βάρος του feeling. Μην ξεχνάς, άλλωστε, πως τα συνεχή sequels ενός παιχνιδιού κάπου καταντούν βαρετά και σίγουρα σε καμία περίπτωση δεν μπορούν να προσεγγίσουν την αρχική γοητεία του original. Δυστυχώς, αυτή είναι η κατάρα της εποχής μας στα computer games, αφού οι περισσότερες εταιρίες βρίσκουν σαφώς ευκολότερη τη λύση των sequels ενός ήδη επιτυχημένου τίτλου από αυτήν της κατασκευής ενός νέου, πρωτότυπου τίτλου.



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΠΑΡΑΠΟΝΙΑΡΗΣ... ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ

Αγαπητό PC Master,
Θα ήθελα να εκφράσω τα παράπονά μου:

1. Συμφωνώ απόλυτα με τον Acid Arrow (τεύχος 87). Το κύριο θέμα του εξώφυλλου δεν πρέπει να είναι παιχνίδια. Πιστεύω πως δεν θα πείραζε κανέναν η αναφορά στα παιχνίδια να γίνεται στη μικρή κόκκινη σειρά στο πάνω μέρος του περιοδικού. Αν είναι το περιοδικό να χάσει το ύφος του, τότε να κάνετε ό,τι κάνατε και παλιά, δηλαδή να συνοδεύετε το περιοδικό με ειδικό ένθετο για παιχνίδια.

2. Πόσες του μηνός διατίθεται το περιοδικό στα περίπτερα; Οκτώ; Σήμερα που σου γράφω (8-12-97) το περιοδικό δεν έχει έρθει (μένω στην Αθήνα). Γιατί; Γιατί τέτοια ασυνέπεια; (Αυτό γίνεται κάθε μήνα.)

3. Προτείνω να σταματήσει η δημοσίευση γραμμάτων με περιεχόμενο: "πόσο θα αντέξει;", "πόσο κάνει;", "τι να πάρω;", "πρότεινέ μου ένα καλό..." κ.λπ. Κρίμα είναι να πηγαίνει χαμένο το χαρτί.

4. Διερωτώμαι: Θα βάλετε ποτέ σε παιχνίδι κάτω από 50%; Πείτε μου ένα στο οποίο θα βάζατε. Δεν σας κρίνω. Απλώς θέλω, όπως πολλοί, να μη διστάσετε να βάλετε βαθμολογία ακόμα και 1%, αν του αξίζει.

Αυτά ήθελα να πω. Τώρα, αν κάποιος αναγνώστης έχει αντίθετη άποψη, θα ήθελα να τη διαβάσω. Παρεμπιπτόντως, για να σταματήσουν τα περί "παλιού αναγνώστη", σε παίρνω ανελλιπώς από το τεύχος 1 (Σεπτέμβριος 1989).

Φιλικά,
Stoubodits

ΥΓ. 1: Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα.

ΥΓ. 2: Ελπίζω σε δημοσίευση.

ΥΓ. 3: Είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω. Την προηγούμενη την πήρε το ποτάμι.

Φίλε μας,
Για την ημερομηνία κυκλοφορίας του περιοδικού διάβασε την απάντηση σε προηγούμενο γράμμα αναγνώστη μας. Οι προτάσεις σου θα ληφθούν υπόψη, ενώ σίγουρα σε αυτό το τεύχος θα μείνεις ικανοποιημένος και ως προς το αίτημά σου για βαθμολογία κάτω του 50%, αφού ο Σπύρος Παράσχης περιποιήθηκε κατάλληλα το Virus!

ΟΙ GAMERS ΡΩΤΟΥΝ

Αγαπητό PC Master,
Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου και κυρίως για το τεύχος 90 (230 σελίδες). Είμαστε μια παρέα πέντε παιδιών, φανατικών gamers. Προχωρούμε στις ερωτήσεις μας:

1. Θέλουμε να συνδεθούμε στο Internet. Τι μας προτείνεις; (Ενδιαφερόμαστε για games και πληροφορίες στο Internet και αναζητούμε φθηνές συνδέσεις).

2. Δώστε βαθμούς (με άριστα το 10) στα ακόλουθα παιχνίδια: Age of Empires, NBA Line 98, Fifa 98, Kick Off 98, Shadow Warrior, Warcraft II, Fight Sim 98, Fifa Manager 97, Quake 2.

3. Σχετικά με την πρόταση για εκπομπή στην τηλεόραση, βάλτε πέντε ψήφους υπέρ.

4. O Green Devil θέλει να κάνει αναβάθμιση. Τι του προτείνετε: α) Cyrix 200MHz β) Intel 200MHz Pro.

5. Συγχαρητήρια για το διαγωνισμό Grand Prix. Ελπίζουμε σε περισσότερους.

Φιλικά,
Master of Warcraft II
Sleeper
Διονύσης
RAPς-ωδός
Green Devil

ΥΓ. 1: Να μας ζήσουν ο Γιάννης και Βασούλα. Ελπίζουμε στο 100ό τεύχος να έχουμε φωτογραφία του μωρού - ή έστω ένα υπερηχογράφημα.

ΥΓ. 2: Συγχαρητήρια στους μεγάλους, στους σπουδαίους, στους φοβερούς, στους τρομερούς adventure-ά Αντρέα Τσουρινάκη και best of strategy Ηλία Βουτσά.

ΥΓ. 3: Ελπίζουμε σε δημοσίευση.

Αγαπητοί φίλοι,
Σας ευχαριστούμε για την καλή γνώμη σας. Ας δούμε όμως τις απορίες σας.

1. Αν ενδιαφέρεστε για on-line games, σίγουρα θα πρέπει να εξετάσετε σοβαρά το GameNet της CompuLink, που σας προσφέρει τη δυνατότητα να παίξετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια μαζί με gamers από ολόκληρη την Ελλάδα.

2. Τα περισσότερα έχουν ήδη παρουσιαστεί στο περιοδικό μας, οπότε δεν έχετε παρά να διαιρέσετε τη βαθμολογία που έλαβαν με το 10 (αφού εμείς τη δίνουμε με άριστα το 100!).

3. Τις βάλαμε ήδη!

4. Intel 200MHz Pro.

5. Ηδη ο δεύτερος βρίσκεται επί θύραις, όπως θα δείτε σε άλλες σελίδες του περιοδικού!

6. Τα συγχαρητήριά σας μεταβιβάστηκαν αρμοδίως. Οσο για το μωρό, ελπίζω ο Γιάννης και η Βασούλα να εργάζονται πυρετωδώς για να ικανοποιήσουν το δίκαιο αίτημά σας. (Ειδικά ο Γιάννης, πάντως, τις τελευταίες ημέρες έρχεται μονίμως αξύριστος και νυσταγμένος στο γραφείο, οπότε φαντάζομαι πως... όλο και κάτι γίνεται!)



ΝΕΟΣ ΣΤΟ ΚΟΛΠΟ

Αγαπητό PC Master,
Σου εύχομαι να έχεις μια καλή και δημιουργική χρονιά. Είσαι το καλύτερο περιοδικό για τα reviews των PC games. Ομως ας αφήσουμε τις κολακείες και ας μπούμε στο ψητό (προτού ξεκινήσω θα πρέπει βέβαια να σας αναφέρω ότι είμαι λίγο άσχετος με τα computers).

1. Εχω δοκιμάσει τα πάντα για να μπω στα CDs του "PC Master" που έχουν κίτρινο εξώφυλλο (από το CD Νοεμβρίου 1997), αλλά τίποτα. Οταν προσπαθώ να τα ανοίξω βγάζει το μήνυμα "Error - Cannot Find File: D:\CPRESS\CRUN.EXE", ενώ πατώντας "OK" με βγάζει σε

μια οθόνη που λέγεται "Multimedia Toolbook - (Untitled)". Τι μπορώ να κάνω για αυτό;

2. Τι σημαίνει ο όρος "role playing games" (RPGs);

3. Μπορείτε να δημοσιεύσετε στη στήλη "Hints and Tips" κάποια cheat codes για το Pandemonium;

4. Μπορείτε να γίνεστε πιο σαφείς στις λύσεις των παιχνιδιών ("Most Wanted"), π.χ. στα "Adventure Click and Play" μπορείτε να γράφετε κάνε τρία κλικ μπροστά, δύο κλικ δεξιά κ.λπ., γιατί στο Riven παιδεύομαι αρκετά;

Φιλικά,

Στέλιος Γοργορής

ΥΓ.: ΠΑΟΚάρα, ΟΛΕ!

Φίλε Στέλιο,

Ενα θερμό "ευχαριστώ" για την καλή γνώμη σου. Ας περάσουμε, όμως στις απαντήσεις των ερωτημάτων σου.

1. Από το τεύχος που αναφέρεις και μετά άλλαξε ο τρόπος με τον οποίο ξεκινά το interface του CD-ROM μας. Ετσι θα πρέπει πλέον, αν έχεις τα Windows 95, να τρέχεις το αρχείο pcm.exe - και αντίστοιχα το αρχείο pcm16.exe, εάν είσαι κάτοχος των ηρωικών Windows 3.11.

2. Πρόκειται για παιχνίδια, επιτραπέζια ή υπολογιστή, όπου αναλαμβάνεις έναν χαρακτήρα (ή μία ομάδα διαφορετικών χαρακτήρων) και προσπαθείς να ανεβάσεις τα χαρακτηριστικά του (εμπειρία, δύναμη, εξυπνάδα, μαγικές ικανότητες κ.ο.κ.), με σκοπό να μπορέσεις να εξοντώσεις τους εχθρούς σου, φθάνοντας μέχρι τον τελικό "κακό" του παιχνιδιού.

3. Ο συντάκτης της στήλης ειδοποιήθηκε ήδη για να επιμεληθεί του θέματος.

4. Προσπαθούμε πάντοτε να είμαστε όσο πιο σαφείς μπορούμε, πάντοτε βέβαια στο πλαίσιο του χώρου που έχουμε στη διάθεσή μας για κάθε review. Μην τα θέλεις όμως και εσύ όλα έτοιμα, γιατί έτσι χάνεται όλη η γοητεία ενός adventure!

THE ADVENTURER

Αγαπητό PC Master,

Είναι η τρίτη φορά - αν δεν κάνω λάθος - που σου γράφω. Αφορμή αυτής της επικοινωνίας μου μαζί σου αποτελεί το γράμμα του αναγνώστη Μιχάλη (στο τεύχος 91), που κατακρίνει το περιοδικό για την πληθώρα των adventures που παρουσιάζει.

Ας αρχίσω με το θέμα του αριθμού των reviews παιχνιδιών που ανήκουν στα adventures. Από το τεύχος 91 παρατηρούμε ότι υπάρχουν τρία στα επτά παιχνίδια που είναι adventure. Αλλά φαίνεται πως ο φίλος μας αγνοεί το "Gamer's Pit", που ποτέ ως τώρα δεν έκανε review adventure. Αρα δεν έχουμε τρία στα επτά αλλά τέσσερα στα δεκαεπτά παιχνίδια, ποσοστό που αντιστοιχεί στο 18%. Εκτός κι αν θεωρεί ότι τα παιχνίδια του "Gamer's Pit" δεν θεωρούνται σημαντικά. Αρα το θεωρώ δίκαιο, αφού παρουσιάζονται μόνο τρία-τέσσερα adventures το μήνα, αυτά να τοποθετούνται στο "Game Club".

Από την άλλη ο φίλος μας αναφέρεται και στο gameplay. Ο αγαπητός κ. Τσουρινάκης πιστεύω είναι από τους πρώτους οι οποίοι "φωνάζουν" υπέρ του gameplay και κατά καιρούς έχει κατακρίνει έντονα adventures ελλιπή στο συγκεκριμένο τομέα. Δεν μπορώ να καταλάβω πώς του ήρθε να γράψει ότι τα adventures βαθμολογούνται μόνο με βάση τα γραφικά και τον ήχο. Σε κάθε τεύχος ο Τσουρινάκης τονίζει την αξία του gameplay. Μάλλον πιστεύω ότι ο αναγνώστης αυτός έγραψε το γράμμα επειδή απλώς δεν του αρέσουν τα adventures και όχι γιατί διαφωνεί με τις κριτικές τους που διαβάζει στο περιοδικό. Ολοι γνωρίζουν ότι ο Ανδρέας (με σεβασμό) είναι ειδικός στα adventures και κάθε άρθρο του αποτελεί εγγυημένη κριτική. Αυτά ήθελα να γράψω προς απόδοση της δικαιοσύνης.

Φιλικά,

Κώστας

ΥΓ. 1: Ελπίζω το γράμμα μου να μη θεωρηθεί εριστικό. Δεν έχω τίποτα με το Μιχάλη αλλά... με τις απόψεις του.

ΥΓ. 2: Τέλος πάντων, ποιο παιχνίδι έχει πουλήσει περισσότερο; Το Myst τι είναι; Strategy; Simulation; Action; Οχι, μάλλον adventure είναι.

ΥΓ. 3: Μην τυχόν και μειωθούν τα reviews των adventures, καήκατε.

Φίλε Κώστα,

Δεν έχουμε παρά να σε καθησυχάσουμε. Οχι μόνο δεν υπάρχει η παραμικρή σκέψη για μείωση των adventure reviews, αλλά αντίθετα με μεγάλη ευχαρίστηση θα τα αυξήσουμε, εφόσον βέβαια υπάρχουν αρκετά καινούρια παιχνίδια του είδους προς παρουσίαση! Εξάλλου, οι φίλοι των υπόλοιπων κατηγοριών σίγουρα δεν θα μείνουν παραπονεμένοι, αφού το "PC Master" φροντίζει να καλύπτει ανελλιπώς όλα τα αξιόλογα games κάθε είδους - και αυτό φυσικά θα συνεχίσει να κάνει και στο μέλλον.

ΚΑΙ ΟΙ 9 ΗΤΑΝ ΥΠΕΡΟΧΟΙ

Αγαπητό PC Master,

Θα προσπεράσουμε γρήγορα όλες τις ευχαριστίες και τα καλά λόγια (γιατί προμηνύεται μεγάλο γράμμα, όχι για τίποτα άλλο) και θα μπούμε κατευθείαν στο θέμα.

Είμαστε μια παρέα εννέα παιδιών, που μέχρι πρόσφατα περνάγαμε ευχάριστα τον ελεύθερο χρόνο μας στο γνωστό κατάστημα "Cyberland" (είχες κάνει παρουσίαση, θυμάσαι;), με το δίκτυο IPX και τους οκτώ υπολογιστές. Ομως προέκυψε το εξής πρόβλημα: Το κατάστημα αυτό έκλεισε και κινδυνεύουμε να πεθάνουμε από πλήξη. Μήπως ξέρεις κανένα άλλο μαγαζί με δίκτυο (εντός Αττικής). Πέφτουμε στα πόδια σου για μια απάντηση, σαν φανατικοί του είδους που είμαστε, για να βρούμε καινούρια θύματ.... εεε, φίλους, για να τους διαλύσ.... εεε, να παίξουμε μαζί τους.

Ελπίζουμε, αν όχι σε δημοσίευση, τότε σε απάντηση - και γρήγορα, γιατί χανόμαστε (ξεχνάμε τις γνώσεις μας). Πρέπει να κάνουμε οικόπεδα με θέα μερικές βάσεις και σκυλοτροφή μερικούς Doom-άδες, Quake-άδες, Blood-άδες κ.λπ. κ.λπ.

Νταμπαράκης Απόστολος (ROMPAX)

Πυλαρινός Μιχάλης (Rs)

Τσοπανάκης Γιώργος (George)

Σκλήρης Γιώργος (Sfaxtis)

Σχίζας Τάσος (Stelehos)

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑ

Βάκουλης Ηλίας (DRAGON)
Χρυσουδάκης Οδυσσέας (HAMMER)
Καννέλης Κωνσταντίνος (Afanas)
Τσιάγκας Κωνσταντίνος (Karolos)

ΥΓ. 1: Είναι η πρώτη φορά που σου γράφουμε και θα πάθουμε ψυχικά τραύματα αν δεν μας απαντήσεις.

ΥΓ. 2: Ξεχάσαμε να σε ευχαριστήσουμε. Ελπίζουμε να μη μας κρατάς κακία.

ΥΓ. 3: Ο δεύτερος διαγωνισμός Grand Prix πότε θα γίνει; Ελπίζουμε να υπάρχουν περισσότεροι υπολογιστές, γιατί πράγματι ταλαιπωρηθήκαμε εκείνες τις μέρες.

ΥΓ. 4: Μας συγχωρείς για το μεγάλο γράμμα. Η συσκευασία του CD να μείνει χάρτινη για το καλό της φύσης. Μην ακούς τους εχθρούς της οικολογίας.

ΥΓ. 5: Σου υπενθυμίζουμε τη σημασία του γράμματός μας, καθώς και ότι είναι εθνική ανάγκη να μας απαντήσεις γρήγορα.

ΥΓ. 6: Keep up the good work (γνωστό, ε;)!

ΥΓ. 7: Bye.

▼ Φίλοι μας,
Στη στήλη του "GameNet" στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού θα βρείτε μια αναφορά που φαντάζομαι πως σας ενδιαφέρει. Βέβαια, αν πιστεύετε πως είστε πράγματι καλοί gamers, γιατί δεν έρχεστε και στο ίδιο το "GameNet", όπου σίγουρα θα βρείτε πληθώρα ισάξιων αντιπάλων; Εμείς πάντως σας περιμένουμε!

Οσο για το δεύτερο Grand Prix, θα βρείτε αρκετές ενδιαφέρουσες πληροφορίες σε άλλες σελίδες του "PC Master" αυτού του μήνα (μην ξεχάσετε να μας στείλετε και τη συμμετοχή σας, τόσο στο Grand Prix II όσο και στο Gamer's Club). Ελπίζω με όλα αυτά να αποφεύχθηκαν τα ψυχικά τραύματα...

THE ADVENTURER PART TWO

Αγαπητό PC Master,
Το γράμμα αυτό αποτελεί την απάντηση στην επιστολή του φίλου(;) Μιχάλη (αλήθεια, πού είναι το επίθετο;), στον οποίο πρέπει να γράψω κάποια πράγματα...

Πρώτα-πρώτα να ξεκαθαρίσω τη θέση μου. Είμαι ένας πωρωμένος adventur-άς, που σιχαίνεται οτιδήποτε άλλο εκτός από adventures. Ποτέ όμως δεν πρόσβαλα κάποιον οπαδό άλλου είδους παιχνιδιών αλλά πάντα κρατούσα το στόμα μου κλειστό. Ως εδώ όμως, το ποτήρι ξεχείλισε.

Καταρχήν, φίλε(;) Μιχάλη, φαίνεται ότι δεν έχεις μάθει να σέβεσαι το συνομιλητή σου. Φυσικά έχεις δικαίωμα να εκφράσεις τα παράπονα και τις απόψεις σου, έχεις όμως και υποχρέωση να μην κατηγορείς άδικα κάτι εντελώς άσχετο, τη στιγμή που δεν έχεις επιχειρήματα! Αλήθεια, έχεις δει ποτέ κάποιον adventure-ά να κατηγορεί άλλο είδος παιχνιδιών; Μάλλον όχι. Αλλά ακόμη κι αν αυτό συνέβη, δεν έχεις κανένα δικαίωμα να κατηγορείς τα adventures, επειδή για κάποιο λόγο δεν σου αρέσουν.

Μου φαίνεται εντελώς αδιανόητο το γεγονός ότι ζητάς εκτενή αφιερώματα σε μια κατηγορία παιχνιδιών που προσωπικά πιστεύω ότι

έχει ελάχιστη σχέση με τους σημερινούς υπολογιστές. Μπορεί σε όλους μας να θυμίζουν παλιές, καλές εποχές, όμως αυτά πάνε, πέρασαν. Η μαγεία των computer games, φίλε(;) Μιχάλη, είναι τα adventures και τα RPGs (κυρίως), τα strategy αλλά και οι εξομοιωτές πτήσης, χάρη στη μεγάλη γκάμα περιφερειακών (joysticks, throttle κ.λπ.) που δεν υπάρχει στις κονσόλες. Οι εκπληκτικές επιδόσεις στον τεχνικό τομέα σε όλα τα υπόλοιπα computer games οφείλονται στη δύναμη του υπολογιστή και μόνο, αφού παιχνίδια με παρόμοιο gameplay υπάρχουν και στις κονσόλες.

Δεν νομίζω να το εννοούσες σοβαρά όταν έγραφες ότι τα adventures είναι ό,τι πιο εύκολο μπορεί να κατασκευάσει κάποιος. Εάν το έγραφες για αστείο, μπράβο σου, σε παραδέχομαι, είναι από τα καλύτερα που έχω διαβάσει. Εάν όμως το εννοούσες, τότε τι να γράψω; Δεν βρίσκω λέξεις για να σου απαντήσω. Γενικά, πάντως, τα παράπονα για τους emulators είναι απλώς μια βιτρίνα, για να εκφράσεις έμμεσα το "μίσος" σου προς τα adventures. Και ξέρεις γιατί τα μισείς; ΓΙΑΤΙ ΕΙΣΑΙ ΑΝΙΚΑΝΟΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙΣ ΕΝΑ ΤΕΤΟΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.

Για το τέλος, διάβασε αυτό και βάλε το καλά στο μυαλό σου: Τα adventures κυριαρχούν στην αγορά. Τα δύο παιχνίδια που σημείωσαν τη μεγαλύτερη εμπορική επιτυχία πέρυσι ήταν το adventure Myst και το adventure-ίζον (όπως γράφεις κι εσύ) Diablo. Αυτή και η γενικότερη επιτυχία των adventures οφείλεται στο γεγονός ότι κάθε adventure διαφέρει σημαντικά από κάποιο άλλο. Αντίθετα, τα περισσότερα από τα υπόλοιπα είδη παιχνιδιών στηρίζονται σε μια δοκιμασμένη συνταγή, την οποία κάποια μέρα θα τη βαρεθούν οι gamers. Τότε θα πρέπει να βρεθεί κάτι καινούριο για να σημειώσει επιτυχία, πράγμα δύσκολο, γιατί αυτά τα computer games είναι φτωχά σε ιδέες. Αυτή είναι η διαφορά: Τα adventures ζουν, ενώ όλα τα υπόλοιπα απλά επιβιώνουν.

Αλεξίου, "Adventures Reign Supreme",
Θεόδωρος

ΥΓ. 1: Εγώ δεν έχω τίποτα με τους emulators και τα υπόλοιπα είδη παιχνιδιών, ούτε κατηγορώ όσους ασχολούνται μαζί τους. Εκτιμώ τις προσπάθειες των κατασκευαστών να δημιουργήσουν παιχνίδια που θα κάνουν επιτυχία, αφού αυτές οι προσπάθειες φέρνουν συνεχώς περισσότερα παιδιά (μεγάλα και μικρά) στο μαγευτικό κόσμο του gaming.

ΥΓ. 2: Κι εγώ πιστεύω ότι η βαθμολογία του Broken Sword 2 ήταν όντως υπερβολικά χαμηλή. Άξιζε ένα 85%. Και για να λέμε του στραβού το δίκιο: Αλήθεια, κύριε Τσουρινάκη, στο Monkey Island 3, στο σημείο όπου πρέπει να βυθίσεις με το κανόνι τις βάρκες των πειρατών-σκελετών (ξέρετε, στην αρχή του παιχνιδιού), οι βάρκες πλησιάζουν στο Plunder Island ή όχι; Προσοχή στα reviews άλλη φορά.

ΥΓ. 3: Δημοσιεύστε παρακαλώ αυτό το γράμμα, για να ακουστεί και μια άλλη άποψη και να μπει κάθε κατεργάρης στον πάγκο του.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

***ΥΓ. 4:** Συγγνώμη (κλασικό) αν σας κούρασα...*

***ΥΓ. 5:** Τέλος, θα ήθελα να ζητήσω ταπεινά συγγνώμη για τυχόν συντα κτικά σφάλματα, αφού ο υπογράφων τη στιγμή που έγραφε το συγκεκριμένο γράμμα βρισκόταν υπό την επήρεια διάφορων ουσιών (you know... Riven, Blade Runner, Monkey Island).*

Φίλε Θεόδωρε,

Οπως βλέπεις, δημοσιεύσαμε το γράμμα σου, ώστε να ακουστεί και η δική σου άποψη. Σε ό,τι αφορά την κριτική σου για τα reviews του κ. Τσουρινάκη, θα λάβεις απάντηση από τον ίδιο, μέσω των στηλών οι οποίες τυγχάνουν της προσωπικής επιμέλειας του "μαιτρ".

ΟΙ ΑΙΩΝΙΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ!

***Αγαπητό PC Master,** Δεν χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις για να καταλάβουμε ότι είσαι το πιο ευχάριστο και ταυτόχρονα έμπιστο περιοδικό του χώρου, απαραίτητο εγχειρίδιο των άπειρων χρηστών (ένας από αυτούς είμαι κι εγώ). Οι στήλες "User Power", "Street Test", "Top Ten" και οι ανεπανάληπτοι διαγωνισμοί σου κάνουν θραύση και επιβάλλουν στους αναγνώστες σου (είναι χιλιάδες, πίστεψέ με) να μη σε χάνουν κάθε μήνα. Δυστυχώς για μένα, σε διαβάζω από το τεύχος 89, αλλά από εδώ κι εμπρός δεν θα χάνω ούτε ένα τεύχος! Αρκετά όμως με τα σιρόπια, γιατί μου τρέχουν τα σάλια...*

1. Εχω έναν Pentium 6X86 στα 200MHz με MMX τεχνολογία, Cyrix, 24xCD-ROM, Seagate 2,1GB hard disk, κάρτα γραφικών Diamond Stealth 64 DRAM, 32MB EDO RAM, floppy, midi tower, SoundBlaster 16bit, 14" monitor Shamrock και φυσικά Windows 95. Πόσο λες να αντέξει;

2. Η Diamond Stealth 64 DRAM είναι καλή ή "πίτα;" Με άριστα το 10, πόσο τη βαθμολογείς αυτή και μια motherboard 586 MMX VXPRO? Σκέφτομαι να αλλάξω το σύνολο κάρτα γραφικών/motherboard. Ποιες μου προτείνεις;

3. Ποιος είναι ο καλύτερος anti-virus, ο Thunderbute ή ο McAFEE; Είναι καλή η πράξη της εγκατάστασης ενός anti-virus στο PC;

Σεβασμιότατα ή απλώς φιλικά,

Σπύρος Χαρμάνης

***ΥΓ. 1:** Στείλε τα χαιρετίσματά μου στον Γ. Πατρίκο και ευχήσου του από μέρους μου "καλούς απογόνους".*

***ΥΓ. 2:** Sorry για τις μουντζούρες. Παρ' όλα αυτά, τολμώ και ελπίζω σε δημοσίευση.*

***ΥΓ. 3:** ΚΑΛΕΣ ΔΟΥΛΕΙΕΣ!!!*

Φίλε Σπύρο,

Τα "σιρόπια", όπως τα χαρακτηρίζεις, να είσαι σίγουρος πως είναι αυτά που μας δί-

νουν κουράγιο για να συνεχίσουμε ακάθεκτοι! Σχετικά με τα ερωτήματά σου, δεν έχουμε να σου προτείνουμε κάτι συγκεκριμένο, ωστόσο παρακολουθώντας τις παρουσιάσεις που κάνουμε στο περιοδικό σίγουρα θα καταλήξεις στα περιφερειακά εκείνα που καλύπτουν τις ανάγκες σου. Ο υπολογιστής σου πρέπει να αντέξει κάμποσο, εκτός βέβαια αν το κουτί του είναι χάρτινο, οπότε πρέπει να προσέξεις μην το τσαλακώσεις!

STRATEGY Η ADVENTURE;

Αγαπητό PC Master,
Αφορμή για την επιστολή μου στάθηκαν τα τόσα γράμματα που δημοσιεύονται στο περιοδικό για αρκετό καιρό τώρα και αφορούν στο ποια κατηγορία παιχνιδιών είναι η πιο δημοφιλής. Για να σταματήσει πια αυτή η αντιλογία μεταξύ των φίλων των strategies και των adventures, προτείνω να τεθεί ένα ερωτηματολόγιο στο οποίο οι αναγνώστες σου θα γράφουν ποιο είδος παιχνιδιού προτιμούν, με σκοπό να λυθεί επιτέλους αυτό το ερωτηματικό. Θα ήθελα όμως επίσης να σου προτείνω μερικά πράγματα:

1. Μη βάλεις σε πλαστικές θήκες το CD σου. Δεν ωφελεί σε τίποτα.

2. Η ιδέα για εκπομπή στην τηλεόραση είναι πολύ καλή.

3. Θα ήταν επίσης πολύ ενδιαφέρον ένα ερωτηματολόγιο όπου ο αναγνώστης θα έγραφε τα στοιχεία του συστήματός του, ώστε κάθε μήνα να βλέπουμε ποιο μηχάνημα είναι "in".

4. Πολύ χρήσιμο θα ήταν στο επόμενο CD σου να γράψεις σε ποια τεύχη έχουν δημοσιευθεί λύσεις των adventures και RPGs στις στήλες του περιοδικού ή/και στο CD.

5. Στα reviews των παιχνιδιών να αναγράφεται η τιμή τους.

Φιλικότατα,
Μιχάλης

ΥΓ. 1: Συνεχίστε την καλή δουλειά!

ΥΓ. 2: ΑΕΚάρα και Μίλωνας για πάντα!

ΥΓ. 3: Ελπίζω σε δημοσίευση. Είναι η τέταρτη φορά που γράφω.

ΥΓ. 4: Γεια προς το παρόν.

Φίλε Μιχάλη,
Να είσαι σίγουρος πως οι προτάσεις σου θα ληφθούν υπόψη από τη Σύνταξη του περιοδικού. Ως προς τις τιμές των παιχνιδιών, όμως, δύσκολα θα καταφέρουμε να σε ικανοποιήσουμε, αφού πολλές φορές διαφέρουν αρκετά από κατάστημα σε κατάστημα. Το καλύτερο είναι να ψάχνεις μόνος σου για τη βέλτιστη τιμή που μπορείς να βρεις. (Θα σε βοηθήσουν αρκετά και οι διαφημίσεις που δημοσιεύονται στις σελίδες του περιοδικού.) PC

ΑΘΗΝΑ

ACTIVE COMPUTER SYSTEMS
Ασκληπιού 189, Αθήνα, Τηλ.: 6462900

DISCOVERY
Παπαρηγοπούλου 15, Τηλ.: 3312680, Fax: 3312682

EMPOWER
Λ. Αλεξάνδρας 31 α, Αθήνα, Τηλ.: 6454868

GAMEBUSTER II
Χαλκοκονδύλη 24-26, Τηλ.: 5242709

HARD & SOFT/ΚΥΡΗΚΟΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ
Παρασίου 3, Αγ. Παντελεημονας 10440, Τηλ.: 8838510, Fax: 8232432

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, Τηλ.: 3410940, Fax: 3452386

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Μπόταση 4, Αθήνα, Τηλ.: 3828600, 3846083

MICROLAND
Βριλησσού 80, Τηλ.: 6459581, Fax: 6461919

ΑΡΞΙΣ
Πατησίων 50, Τηλ.: 8253601-2, Fax: 8253602

ΚΟΛΙΟΠΟΥΛΟΣ
Λ. Αλεξάνδρας 56, Τηλ.: 8238170, Fax: 8211354

ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ
Ζαΐμη 20, Τηλ.: 8841411-3, Fax: 8838614

MULTIMEDIA CENTER
Β. Κωνσταντίνου 7, Τηλ.: 7259172, Fax: 7251784

Χ. ΑΣΑΡΛΗΣ
Ακαδημίας 96-98, Τηλ.: 3815483, Fax: 3822478

ΝΙΚΑΜ
Αβέρωφ 25, Τηλ.: 8251497, Fax: 8251497

OASIS COMPUTER SHOP ΑΕΒΕ
Μάρνη 1 & Πατησίων 10433, Τηλ.: 5227591, Fax: 5227592

SMART OFFICE
Στουρνάρη 57, Τηλ.: 5245784, Fax: 5222120

SOFTWARE CENTER
Χαλκοκονδύλη 22, Τηλ.: 5235260, Fax: 5235260

ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ

MICROWINS
Τριπόλεως 44, 13561, Τηλ.: 2617525, Fax: 2617525

MULTINEDA
Αγ. Αναργύρων 5, εμπορικό κέντρο Αγ. Αναργύρων, τηλ.: 2636410, fax: 2405803

ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

C-TEC
Αγ. Δημητρίου 56, Τηλ.: 9250264, Fax: 9737840

ΤΕΣΤ
Αγ. Δημητρίου 263, Τηλ.: 9885396, Fax: 9885792

ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ

FUTURELAND
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342, Τηλ.: 6015535, Fax: 6004221

KIDNET
Αγ. Ιωάννου & Σχολείου 2, Τηλ.: 6005380, Fax: 6005740

NET WALKER
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342, Τηλ.: 6002058, Fax: 6001675

ΑΙΓΑΛΕΩ

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνιών 17, Τηλ.: 5987587, Fax: 5983717

CD-ROM Center
Ρήγα Φεραίου 25, Αιγάλεω, Τηλ.: 5312966

COMPUTER ALFA
Θηβών 360, Τηλ.: 5313336 Fax: 5310419

D.C.S.
Μιλτιάδου 2, Τηλ.: 5313947 Fax: 5313598

INFOCOM AUTOMATION
Θηβών 339, Αιγάλεω, Τηλ.: 5390260

INTRASEC HELLAS
Νικολ. Πλαστήρα 87, Τηλ.: 5914229

MICROCHIP 5
Ιερά Οδός 289, Τηλ.: 5313220, Fax: 5313323

OFFICELAND
Θηβών 305 & Πανοπούλου 6, Τηλ.: 5611196, Fax: 5390334

SILICON STAR
Θηβών 322, Αιγάλεω, Τηλ.: 5397071

ΑΛΙΜΟΣ

MULTIRAMA/ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Βουλιαγμένης 534, Τηλ.: 9966660

ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ

ΑΝΔΡΙΑΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Αργολίδος 22, Αμπελόκηποι, Τηλ.: 6480501

BIT & BYTE
Λασκάρεως 41, Τηλ.: 6424150, Fax: 6411629

COMPUTER POWER
Πλατεία Αγ. Δημητρίου, Τηλ.: 6443181

INFOTEL
Λάμψα 11, Τηλ.: 6496172, Fax: 6496112

LEX COMPUTERS SYSTEMS
Κηφισίας 27α, Τηλ.: 6429600, Fax: 6429477

RANDOM
Λ. Αλεξάνδρας 9, 11473, Τηλ.: 6461266, Fax: 6461267

SILICON STAR
Πανόρμου 4, 11522, Τηλ.: 6466811, Fax: 6464794

UNITECH INTERNATIONAL
Αρκαδίας 16, τηλ.: 7488881, fax: 7488882

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ

KIM DATA SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 64, Τηλ.: 9952410, Fax: 9943396

MICROCHIP COMPUTER SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 42, 16451, Τηλ.: 9961945-7

PANSYSTEM
Λ. Βουλιαγμένης 583, Τηλ.: 9962680, Fax: 9962646

PC WORKS
Χρυσοστόμου Σμύρνης 28, 16452, Τηλ.: 9936811, Fax: 9936811

ΓΡΑΜΜΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Αργυρουπόλεως 20, Τηλ.: 9957657

ΑΣΠΡΟΠΥΡΓΟΣ

GENCOME INFOCOM
Δεκελείας 22, Αχαρναί, Τηλ.: 2400690-1

G.P. PRECIOUS
Πλάτωνος 1, Τηλ.: 5575733, Fax: 5575733

ΑΧΑΡΝΑΙ

GENCOME INFOCOM
Δεκελείας 22, Αχαρναί, Τηλ.: 2400690-1

NETWORK
Ηρ. Πολυτεχνείου 7, Τηλ.: 2400686, Fax: 2463479

ΒΟΥΛΑ

BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Βασ. Παύλου 102-104, Τηλ.: 9659413, Fax: 9659414

ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ

DBS
Λ. Πεντέλης 34, Τηλ.: 6894470, Fax: 6894471

ΒΥΡΩΝΑΣ

COMPUTER STORM
Χρ. Σμύρνης 8 & Ηπείρου 1, 16231, Τηλ.: 7265979, Fax: 7265978

ΓΑΛΑΤΣΙ

AVAX-SKI COMPUTERS
Λαμπρινής 39, 11146, Τηλ.: 2133883, Fax: 2133883

FIBER COMPUTER SYSTEMS
Αγ. Γλυκερίας 17, Τηλ.: 2137500, Fax: 2137537

ΓΛΥΦΑΔΑ

ALGETRONICS
Ι. Μεταξά 39, Εμπ. Κέντρο Πλάζα, Τηλ.: 8945079

PLAY CENTER
Μυστρά 114, Τηλ.: 9603701

ΓΟΥΔΙ

BABYLON COMPUTERS
Νικ. Ξυλούρη 7-9, 15773, Τηλ.: 7489622-3, Fax: 7487083

ΔΑΦΝΗ

ASMACOM HELLAS
Τηλ.-Fax: 9765992-3

COMPUMASTER
Ιμβρου 17, Τηλ.: 9768684

INTERGRADE
Εθν. Μακαρίου 29-31, 17235, Τηλ.: 9710473, Fax: 9251261

ΕΛΕΥΣΙΝΑ

C.D.S. COMPUTER APPLICATION
Ελ. Βενιζέλου 4, Τηλ.: 5541336, Fax: 5546078

ΜΕΤΡΩ ΕΠΕ
Χατζιδάκη & Παγκάλου, Τηλ.: 5540870, Fax: 5540292

ΕΞΑΡΧΕΙΑ

ALPHA COMPUTER
Στουρνάρη 7, Τηλ.: 3838795, Fax: 3838693

A.S. ELECTRONICS
Μπόταση 4, Τηλ.: 3828000

COMPUPLUS
Στουρνάρη 21, Τηλ.: 3845265

COMPUTER SUPPORT
Μπόταση 5, Τηλ.: 3801076, Fax: 3302221

COSMODATA
Στουρνάρη 27, Τηλ.: 3815921, Fax: 3815905

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS
Στουρνάρη 9, 10683, Τηλ.: 3833357, Fax: 3843561

DATAPOINT
Μπόταση & Σολωμού, Τηλ.: 3303039

INFOWORLD
Μετσόβου 26, Τηλ.: 8254726, Fax: 8254726

INFOWORLD
Ζαΐμη 28, 10683, Τηλ.: 8236141, Fax: 8236141

ISO TECHNICA
Μπόταση 14, Τηλ.: 3304570, Fax: 3304570

MICRONICS
Μπενάκη 57

MICROPOLIS I
Στουρνάρη 49, Τηλ.: 3841188, Fax: 3841282

MULTIMEDIA CENTER
Σολωμού 34, Τηλ.: 3300330 Fax: 3300331

MULTIRAMA
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, Τηλ.: 3829106

NEW CREATION
Στουρνάρη 27γ, 10682, Τηλ.: 3304640-1, Fax: 3304618

PACOLASER
Μπόταση 2, Τηλ.: 3815808, Fax: 3816302

RAM SHOP ΕΠΕ
Σουλτάνη 19, 10682, Τηλ.: 3843636, Fax: 3303111

S.H.S. ΕΠΕ
Μπόταση 18 & Στουρνάρη, Τηλ.: 3304500, Fax: 3304505

SILICON VALLEY
Μπόταση 14, Τηλ.: 3802397

TRANSPUTER COMPUTER SHOP
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3812302

VERTIGO ΕΠΕ
Μπόταση 6,10682, Τηλ.: 3824536, Fax: 3806801

WING COMPUTERS
Σολωμού 24, Τηλ.: 3844072, Fax: 3844072

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΥΛΙΚΑ
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3816232, Fax: 3812064

ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ ΑΕ
Στουρνάρη 37Β, 10682, Τηλ.: 3829629, Fax: 3817950

ΟΜΙΛΟΣ ΕΠΙΧ/ΣΕΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Σολωμού 29, Τηλ.: 3304527-9, Fax: 3812064

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ Α. & ΣΙΑ ΟΕ
Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, 10682, Τηλ.: 3841826, Fax: 3848254

ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS
Στουρνάρη 24, Τηλ.: 3844001, Fax: 3831816

ΖΩΓΡΑΦΟΥ

COMPUTER LINE
Αμφιγενείας 3, Τηλ.: 7488875, Fax: 7488875

FILE.64
Ηρ. Πολυτεχνείου 64, Τηλ.: 7716850, Fax: 7716335

SOFTDESIGN COMPUTERS
Γ. Παπανδρέου 2, Τηλ.: 7779451, Fax: 7779451

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ

CENTRAL COMPUTER SHOP
Πανταζή 2α, Τηλ.: 9765996, Fax: 9765315

MICRO CHOICE
Πύργου 1, 16345, Τηλ.: 9941611, Fax: 9941611

MICROCHIP 8
Πρωτόπαππα 59, Τηλ.: 9968008

SMM
Λ. Βουλιαγμένης 401, Τηλ.: 9710512, Fax: 9705171

ΗΡΑΚΛΕΙΟ

INFINITUM
Σωτ. Πέτρουλα 8, Τηλ.: 2776453, Fax: 2779137

NETCOM
Πευκών 96, Τηλ.: 2812933

ΙΛΙΣΙΑ

KIM DATA SYSTEMS
Μιχαλακοπούλου 38, Τηλ.: 7216318, Fax: 7212637

ΚΑΛΛΙΘΕΑ

BALDER COMPUTER SYSTEMS
Δοϊράνης 148 & Σκρα, 17673, Τηλ.: 9578785, Fax: 9578785

COMMERCIAL FUTURE LINE
Λασκαρίδου 99, Καλλιθέα, Τηλ.: 9598530, Fax: 9588118

COMPULAND
Ελ. Βενιζέλου 140, Τηλ.: 9565284, Fax: 9565284

CYBERLINE COMPUTERS
Σαπφούς 104 & Ματζαγριωτάκη, 17676, Τηλ.: 9531002, Fax: 9531003

IDEAL SOFT
Αργυρουπόλεως 9, Τηλ.: 9579015, Fax: 9576454

ISOTECHNICA
Θησέως 302 Καλλιθέα, Τηλ.: 9304024, fax: 9304255

MEDIA STORE
Λυκούργου 97-99, Καλλιθέα, Τηλ.: 9560789

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ,
Θησέως 146 (Πλ. Δαβάκη), Τηλ.: 8034850

SECTOR C & P
Δοϊράνης 70, Τηλ.: 9578720, Fax: 9581215

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
Θησέως 62, Καλλιθέα, Τηλ.: 9531817, Fax: 9531818

ΚΑΤΩ ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, 11853, Τηλ.: 3410940-1, Fax: 3452386

MICROCHIP 10
Χαμοστέρνας 24, Τηλ.: 3412800

ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ

AM COMPUTERS
Παπανικολή 32 , Τηλ.: 4618252

COMPUTERLAND SERVICES
Αντ. Γιαννούρη 9 & Κισσάβου 1, Τηλ.: 4003878, Fax: 4003878

ΚΗΦΙΣΙΑ

DATA GATE
Ελ. Βενιζέλου 139, Κηφισιά, Τηλ.: 6203929

ONE WAY
Κασσαβέτη 9, τηλ.: 6234077, 6233270

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Λ. Κηφισίας 328, Τηλ.: 6233183

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Κολοκοτρώνη 10, Τηλ.: 6231854

ΚΟΛΩΝΑΚΙ

ALFA SOFT
Ηροδότου 8, Τηλ.: 7227205, Fax: 7222462

ΚΟΛΩΝΟΣ

A.S. ELECTRONICS
Λένορμαν 166, 10444, Τηλ.: 5253353, Fax: 5253353

FREE BYTES
Β. Ηπείρου 62, Τηλ.: 5132673

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Λένορμαν 166, Αθήνα, Τηλ.: 5253353

T & K
Λένορμαν 145 & Τριπόλεως, Τηλ.: 5251942, Fax: 5125600

ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ

AM COMPUTER
Ταξιαρχών 142, Τηλ.: 5398572, Fax: 5983717

WING COMPUTER
Γρηγ. Λαμπράκη 153, Κορυδαλλός, Τηλ.: 4940047

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΕΙΡΑΙΑ
Καρυταινης 2 & Ταξιαρχών, Κορυδαλλός, Τηλ.: 4966696

ΚΥΨΕΛΗ

MF SYSTEM (ΜΙΧΑΛΗΣ ΦΩΤΟΓΛΟΥ)
Λέλας Καραγιάννη 14, Αθήνα Τηλ.: 8564265

ΛΑΜΠΡΙΝΗ

DIGITAL EXCHANGE
Συρακουσών 97, Τηλ.: 2182894, Fax: 2183639

ΜΑΡΟΥΣΙ

INFOTRUST
Γράμμου & Κηφισίας 73, 15124, Τηλ.: 8020663, Fax: 8025132

MEDIAGORA
Κηφισίας 62, Τηλ.: 6808590, Fax: 6808591

ΔΙΟΔΟΣ
Τηλ.: 8050178, Fax: 8051341

ΕΠΙΛΟΓΗ
Β. Σοφίας 64, 15124, Τηλ.: 8065575, Fax: 8062262

ΜΕΛΙΣΣΙΑ

MULTIRAMA
Λ. Δημοκρατίας 36, Τηλ.: 8034850

ΜΟΣΧΑΤΟ

CD LAND
Ρήγα Φεραίου 32, Μοσχάτο, Τηλ.: 9380347, Fax: 9308924

ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ

ASTRA ELECTRONICS
Τηλ.: 6205339

ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ

AVIA COMPUTER CENTER
Αλ. Παναγούλη 37, Ν.Ιωνία Τηλ.: 2717530, Fax: 2717530

COMPUTER ALFA
Λ. Ηρακλείου 266, Τηλ.: 2717663, Fax: 2717663

CYBERLAND COMPUTER & SOFTWARE
Λυκούργου 46, Τηλ.: 2719923-4, Fax: 2719924

OFFICE DATA SERVICE
Σινώπης 61, Τηλ.: 2757821, Fax: 2770209

SILICON STAR
Ελ. Βενιζέλου 140, Νέα Ιωνία, Τηλ.: 2720091

ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ

COMPUTER CORNER
Αγ. Σοφίας 98, Ν. Σμύρνη Τηλ.: 9317800

DATA ELECTRONICS
Ανδριανουπόλεως 25a, Τηλ.: 9370368

GAMEBUSTER I
Ομήρου 41-43, 17121, Τηλ.: 9310576

I/O SYSTEMS-MICROSTORE
Ελ. Βενιζέλου 24, Τηλ.: 9328433, Fax: 9328433

MICROCHIP
Βίαντος 14, Τηλ.: 9311313, Fax: 9311313

SYSTEMS TECHNOLOGY
Βίαντος 16, Τηλ.: 9311312, Fax: 9313221

TECHNICOM
Πλαστήρα 129, 171 22 Ν. Σμύρνη, Τηλ.: 9560317 Fax: 9309638

ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

AVIETTE
Καλλιρρόης 22a, Τηλ.: 9221331, Fax: 9248231

PENTAGON
Λ. Συγγρού 5, Τηλ.: 9223079, Fax: 9243172

SILICON STAR
Ηλία Ηλιού 8, Ν.Κόσμος Τηλ.: 9212121

ΝΙΚΑΙΑ

COMPUTER ALFA
Πλ. Δαβάκη 5, Τηλ.: 4951455, Fax: 4951455

M.B. COMPUTERS
Γρεβενών 72, Τηλ.: 4921600, Fax: 4921600

MICROCHIP 7
Π. Ράλλη 114, Τηλ.: 4945520, Fax: 4945520

OFFICE DATA SERVICE
Π. Ράλλη 453, Τηλ.: 4913411, Fax: 4251171

RAD HARDWARE & SOFTWARE
Π. Ράλλη 219, Τηλ.: 4912088, Fax: 4928432

SYMMETRY COMPUTER & SOFTWARE
Π. Ράλλη 329, Τηλ.: 4922813, Fax: 4922813

NIKAIA COMPUTERS
Π. Ράλλη 170, Τηλ.: 4965511, Fax: 4951816

ΠΑΓΚΡΑΤΙ

OPTION SYSTEM & SOFTWARE
Φιλολάου 38, Τηλ.: 7521209, Fax: 7521209

ΠΑΛΑΙΟ ΦΑΛΗΡΟ

2 A&D COMPUTERS
Εσπέρου 25-27, Τηλ.: 9824376, Fax: 9824376

COMPUTER CLUB
Κονίτσης 14, Τηλ.: 9429233

ΠΑΤΗΣΙΑ

ΧΑΡΤΣΙΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
Επιδάμνου 25, Τηλ.: 2280432, Fax: 2024368

ΠΕΙΡΑΙΑΣ

COMPUTER ALFA
Τσαμαδού 71, Τηλ.: 4225207, Fax: 4225503

DATA FIRST
Δεληγιώργη 120, Τηλ.: 4131356

DATABIT
Βασ. Γεωργίου 13 & Δεληγιώργη, Τηλ.: 4226343

I.B.S.
Γρ. Λαμπράκη 112-114, Τηλ.: 4177364, Fax: 4132231

INTERGRAL COMPUTING SYSTEMS
Λ. Χατζηκυριάκου 15-17, Τηλ.: 4283816, Fax: 4183816

MICROCHIP
Σαχτούρη 92 & Αποστόλη 47, Τηλ.: 4280146, Fax: 4280147

MICROPOLIS II
Μπουμπουλίνας 34, Τηλ.: 4297176, Fax: 4297167

MULTIMEDIA WORLD
Αφεντούλη 10, Τηλ.: 4182123, Fax: 4287157

PC SOLUTIONS
Χαρ. Τρικούπη 15, Τηλ.: 4286181, Fax: 4286181

PENTA SYSTEMS
Τσαμαδού 67 & Υψηλάντου 110, Τηλ.: 4226526, Fax: 4226528

SILICON STAR
Φίλωνος 99, Τηλ.: 4227290, Fax: 4227289

STEP
Ακτή Μουτσοπούλου 36, Τηλ.: 4184391, Fax: 4184391

ΑΝΑΛΥΣΙΣ
Ομ. Σκυλίτση 48, Τηλ.: 4114396, Fax: 4114312

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

DATA POWER
25ης Μαρτίου 36, Τηλ.: 5762867, Fax: 5762819

DMS LOGIC
Κωνσταντινουπόλεως 228 και Θηβών, τηλ./fax: 5734411

ELEC HELLAS
Βασ. Αλεξάνδρου 64, Τηλ.: 5717517, Fax: 5752986

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Θηβών 248, Περιστέρι, Τηλ.: 5782119

MICRO ADVICE
Αιμ. Βεάκη 23, Τηλ.: 5745210,

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Θηβών 177, Τηλ.: 5781528

PC-CENTER ΕΠΕ
Αιμ. Βεάκη 49, 12134, Τηλ.: 5746543, Fax: 5739371

SIL TECH
Πελασγίας 96, Τηλ.: 5743025, Fax: 5743807

ΣΕΠΟΛΙΑ

ΙΝΦΟΔΟΜΗ
Δυρραχίου 23 & Πρωτομάγους, Τηλ.: 5254188, Fax: 5253547

ΧΑΛΑΝΔΡΙ

DI-MICRO
Κονίτσης 4, Τηλ.: 6845457, Fax: 6833044

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ,
Μεσογείων 283, Τηλ.: 6745588

P & G COMPUTERS
Κεφαλληνίας 72, Τηλ.: 6774250, Fax: 6719440

TOP COMPUTER
Κολοκοτρώνη & Γκίνη 6, Τηλ.: 6858689, Fax: 6892545

ΧΟΛΑΡΓΟΣ

BSI
17ης Νοεμβρίου 126, Τηλ.: 6511826

COMPUTERS SYSTEMS
Περικλέους 56, Τηλ.: 6548531, Fax: 6534039

INFOLAB
Μεσογείων 320, Τηλ.: 6544693, Fax: 6516268

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

COMPUTECH
Κασσάνδρου 108, Τηλ.: 031-249386,Fax: 031-249386

CYBERDOME
Παύλου Μελά 24, Τηλ.: 031-276898

DATABIT
Τυρολόης 58, Τηλ.: 031-948639, Fax: 031-918639

DATASTATION
Καρακάση 14, Τηλ.: 031-310846

DATAWORKS COMPUTERS
Αγ. Δημητρίου129, Τηλ.: 031-248028

EVRESIS
Εθν. Αντίστασης 15 - Σίνδος, Τηλ.: 031-796906

GAME CONNECTION
Αλ. Σβώλου 55, Τηλ.: 031-286991

GLOBAL
Νεμέας 26, Τηλ.: 031-322971, Fax: 031-322970

GLOBAL ΕΠΕ
Αλ. Παπαναστασίου 108, Τηλ.: 031-323683, Fax: 031-323320

Α. ΜΑΛΛΙΑΡΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑ
Αριστοτέλους 9, Τηλ.: 031-279079, Fax: 031-264856

ΜΕΤΡΟΝ
Εθν. Αμύνης 15, Τηλ.: 031-264608

ΔΙΚΤΥΟ Ι
Νεστ. Τύπα 21, Τηλ.: 031-422005, Fax: 031-422577

ΔΙΚΤΥΟ ΙΙ
Πασαλίδου 82, Τηλ.: 031-454547, Fax: 031-454665

ΙΔΕΟΓΡΑΜΜΑ
Ν. Φωκά 11, Τηλ.: 031-224732, Fax: 031-287801

NEW LOGIC
Τσιμισκή 3, Τηλ.: 031-551184-7

NEW LOGIC
Εθνικής Αμύνης 38, Τηλ.: 031-2401100

STOILAS MULTIMEDIA
Χαλκιδικής 85, Τηλ.: 031-863555, Fax: 031-863442

TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ
ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

TOP TEN

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ
Συμπληρώστε <u>τώρα</u> τα τεύχη που σας λείπουν!

PC master CD-ROM



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 75, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

THE SHOPPING Library

"Επισκεφθείτε" τις σελίδες THE SHOPPING LIBRARY, επιλέξτε τα προϊόντα που σας ενδιαφέρουν και αποκτήστε τα γρήγορα και εύκολα!

ΒΙΒΛΙΑ Πληροφορικής

ΒΙΒΛΙΑ Management

SOFTWARE

ΤΙΤΛΟΙ MULTIMEDIA

ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

VISA

ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

MasterCard

EUROCARD

ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Ταχυδρομήστε το ένθετο δελτίο παραγγελίας

Τηλεφωνήστε 3801487

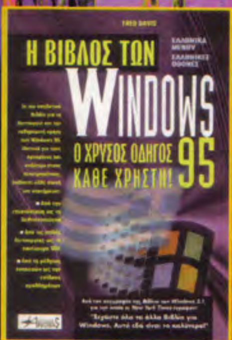
Στείλτε FAX 9242219, 9216847

Παραγγείλτε ON-LINE μέσω INTERNET http://www.compulink.gr/mall/anubis/

ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για αγορές συνολικής αξίας άνω των 15.000 δρχ.

Ισχύει μόνο για παραγγελίες εντός Ελλάδος.









Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

Α1. ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ 2.800
Σελίδες 106

Α2. ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΣΑΣ ΒΗΜΑΤΑ ...6.200
Σελίδες 384

WINDOWS

Β1. WINDOWS 95 P.G 3.500
Σελίδες 350

Β2. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.200
Σελίδες 248

Β3. ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 160

Β4. ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.800
Σελίδες 448

Β5. Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 ....8.800
Σελίδες 736

WORD PROCESSORS

Δ1. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ .... WORD 7 & WORD 97.......6.800
Σελίδες 576

Δ2. WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 318

Δ3. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 ....3.500
Σελίδες 216

Δ4. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7 ....4.200
Σελίδες 304

Δ5. WORD 97 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...6.200
Σελίδες 528

GRAPHICS & CAD

Ε1. 3D STUDIO MAX............12.500
Συνοδεύεται από CD-ROM
Σελίδες 916

Ε2. COREL DRAW 7 ....7.900
Σελίδες 624

Ε3. COREL DRAW 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ.........4.600
Σελίδες 384

Ε4. ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4.................5.900
Σελίδες 356

Ε5. PHOTOSHOP 3.................5.200
Σελίδες 244

Ε6. 3D STUDIO 3&4...............9.300
Σελίδες 750

Ε7. ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 334

Ε8. AUTOCAD 14 ....6.500
Σελίδες 400

Ε9. LIGHTWAVE 3.200
Σελίδες 120

Ε10. COREL DRAW 8...............8.500
Σελίδες 600

SPREADSHEETS

Ζ1. MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P.G. 3.500
Σελίδες 248

Ζ2. MICROSOFT EXCEL 97 ....4.200
Σελίδες 256

DATABASES

Η1. MICROSOFT ACCESS 97 ....4.600
Σελίδες 276

Η2. SQL 5.200
Σελίδες 226

DTP

Θ1. QUARK EXPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH 5.200
Σελίδες 288

ON-LINE & INTERNET

Ι1. WEB GUIDE 5.800
Σελίδες 320

Ι2. WORLD WIDE WEB DIRECTORY 9.300
Σελίδες 520

Ι3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET.............3.000
Σελίδες 112

Ι4. NETSCAPE NAVIGATOR ...3.000
Σελίδες 112

Ι5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET.................9.300
Σελίδες 640

Ι6. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ 6.800
Συνοδεύεται από CD-ROM
Σελίδες 400

Ι7. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ 3.000
Σελίδες 136

Ι8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML..........................3.000
Σελίδες 152

Ι9. GRAPHICAL CLIENTS.......3.000
Σελίδες 136

Ι10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET 3.500
Σελίδες 120

Ι11. WWW BROWSERS 3.000
Σελίδες 156

Ι12. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC..............3.000
Σελίδες 122

B U S I N E S S

BUSINESS MARKETING & ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

Π1. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...................4.300
Σελίδες 256

Π2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING 2.600
Σελίδες 104

Π3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ..........................2.600
Σελίδες 108

Π4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ 2.600
Σελίδες 96

Π5. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ............................2.600
Σελίδες 234

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

Ρ1. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ...........2.400
Σελίδες 104

Ρ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ.........2.600
Σελίδες 104

Ρ3. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ 2.600
Σελίδες 96

Ρ4. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ 3.800
Σελίδες 200

Ρ5. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ 4.800
Σελίδες 302

Ρ6. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ 4.800
Σελίδες 342

Ρ7. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ 8.000
Σελίδες 384

Ρ8. ΕΠΕΝΔΥΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ ΜΕΣΟΥ ΕΛΛΗΝΑ..............3.700
Σελίδες 216

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

Σ1. Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL...................3.800
Σελίδες 232

Σ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ 2.600
Σελίδες 102

Σ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ 2.600
Σελίδες 100

Σ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ...................2.600
Σελίδες 102

Σ5. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ...3.800
Σελίδες 208

Σ6. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ ..2.600
Σελίδες 120

Σ7. 180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ 3.800
Σελίδες 280

MANAGEMENT

Τ1. Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ..............3.800
Σελίδες 168

Τ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT.................2.600
Σελίδες 112

Τ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS...................2.600
Σελίδες 112

Τ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ 2.600
Σελίδες 108

Τ5. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ 2.600
Σελίδες 100

I13. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW....................3.000
Σελίδες 106

I14. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET.................3.500
Σελίδες 152

I15. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP......3.000
Σελίδες 112

I16. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA.......3.000
Σελίδες 120

I17. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω...........................3.000
Σελίδες 144

I18. INTERNET EXPLORER 4...................3.300
Σελίδες 152

MULTIMEDIA

K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ 6.800
Σελίδες 396

K2. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA...................3.600
Σελίδες 176

K3. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA 5.200
Συνοδεύεται από CD-ROM
Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 ....4.600
Σελίδες 324

Λ2. INTRANETS......................5.600
Σελίδες 394

Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ......................3.600
Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4.........7.900
Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB
Σελίδες 624

M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 8.300
Σελίδες 846

M3. COBOL ANSI 85 ....6.800
Σελίδες 512

M4. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ 5.200
Σελίδες 214

M5. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ......6.800
Σελίδες 360

M6. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ JAVA ΚΑΙ JAVASCRIPT 5.200
Σελίδες 368

UNIX

N1. UNIX...............................8.300
Σελίδες 808

N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX.....2.800
Σελίδες 120

SOFTWARE

S1. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι.......12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5″

S2. ASTROCHART................12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5″

S3. VISUAL WINDOWS PRO (Win 3.11 & 95) v. 40....39.700
Νέα, επαγγελματική έκδοση
Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3,5″

S4. SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι............................15.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5″

S5. STOCK MANAGEMENT SUPER.........................49.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3.5

S6. STOCK MANAGEMENT LIGHT 29.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5″

S7. Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ.........................9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S8. Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ...9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S9. ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ 9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S10. Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ.........................3.000

S11. ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ ... 12.000
Διατίθεται σε CD-ROM

ΔΙΑΦΟΡΑ

O1. MICROSOFT OFFICE 97 ...5.200
Σελίδες 408

O2. SURFING ΣΤΟ INTERNET ..4.100
Σελίδες 364

O3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ..3.600
Σελίδες 278

O4. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX 3.600
Σελίδες 182

O5. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS.......................4.000
Σελίδες 204

O6. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ....................3.600
Σελίδες 232

O7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY 3.600
Σελίδες 188

O8. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH 5.100
Σελίδες 432





T6. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ................3.800
Σελίδες 224

T7. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ 2.600
Σελίδες 96

T8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ........2.600
Σελίδες 100

T9. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.600
Σελίδες 102

T10. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ 2.600
Σελίδες 102

T11. PROJECT ΝΩΕ 3.800
Σελίδες 256

T12. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ 2.600
Σελίδες 96

T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.600
Σελίδες 88

T14. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 3.800
Σελίδες 216

T15. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.600
Σελίδες 150

T16. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ 2.600
Σελίδες 100

T17. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ........................2.600
Σελίδες 96

T18. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.600
Σελίδες 112

T19. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
Σελίδες 288

T20. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ..........................2.600
Σελίδες 98

T21. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ...................2.600
Σελίδες 135

T22. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ 2.600
Σελίδες 100

T23. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ...3.800
Σελίδες 264

ΔΙΑΦΟΡΑ

Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 424

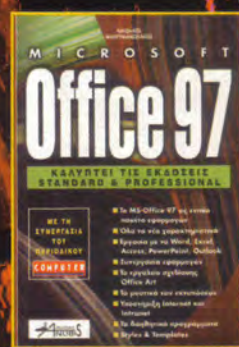
Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ..........4.300
Σελίδες 212

Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 9.900
Σελίδες 928

Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ 3.800
Σελίδες 358

Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ...4.800
Σελίδες 350

Φ5. ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΑΔΕΡΦΙΑ ΣΑΣ...................3.200
Σελίδες 280





B A C K L I S T

- BL1. ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS ....4.800 — Σελίδες 350
- BL2. WINDOWS NT P.G. ....3.500 — Σελίδες 442
- BL3. WINDOWS 3.1 POWER TOOLS ....9.300 — Σελίδες 1.024
- BL4. WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900 — Σελίδες 198
- BL5. ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2) ....8.300 — Σελίδες 750
- BL6. MS DOS 6 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900 — Σελίδες 192
- BL7. MS DOS 6.2 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ ....4.800 — Σελίδες 314
- BL8. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 ....5.800 — Σελίδες 462
- BL9. WORD 6.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ ....4.800 — Σελίδες 300
- BL10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS ....5.200 — Σελίδες 226
- BL11. COREL DRAW 6 ....7.900 — Σελίδες 624
- BL12. COREL DRAW 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900 — Σελίδες 344
- BL13. AUTOCAD 13 C4 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900 — Σελίδες 264
- BL14. PHOTOSTYLER 2 ....5.900 — Σελίδες 226
- BL15. AUTOCAD 13 ....6.200 — Σελίδες 448
- BL16. EXCEL 5.0 FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ ....7.900 — Σελίδες 580
- BL17. EXCEL 5.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ ....4.800 — Σελίδες 378
- BL18. EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900 — Σελίδες 184
- BL19. CLIPPER 5.2 ....3.500 — Σελίδες 232
- BL20. DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ ....6.200 — Σελίδες 386
- BL21. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ ....5.200 — Σελίδες 216
- BL22. PAGEMAKER 5.0 ....5.200 — Σελίδες 300
- BL23. INTERNET P.G. ....3.500 — Σελίδες 384
- BL24. INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ ....4.800 — Σελίδες 340
- BL25. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET ....3.600 — Σελίδες 224
- BL26. INTERNET EXPLORER ....3.000 — Σελίδες 112
- BL27. NOVELL NETWARE 2.2 ....4.600 — Σελίδες 324
- BL28. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3 ....6.200 — Σελίδες 412
- BL29. Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ ....5.800 — Σελίδες 350
- BL30. NORTON UTILITIES ....3.500 — Σελίδες 412
- BL31. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ ....6.800 — Σελίδες 530

Cosmodata



ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27Β, 106 89 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 3815921, FAX 3815905

ΚΑΙ ΜΕΤΑ...

Ποτέ δεν ξέρετε πότε θα μας χρειαστείτε. Έτσι κι αλλιώς η Cosmodata λειτουργεί και μετά τις αγορές σας, με περισσότερη φροντίδα για τον πολύτιμο υπολογιστή σας. Δεν ξεχνάμε ποτέ πόση σημασία έχει για σας αυτή η αγορά σας...

• CPU 200 MMX INTEL	• PHILIPS 15" COLOR
• 16 MB RAM up to 256 MB	• Keyboard 104 Keys
• H.D.D. 2,1 GB ULTRA ATA	• Mouse 3 buttons
• SVGA 2MB card	• Microsoft WINDOWS σε CD

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΟΝΟ

249.000

SERVICE *με σεβασμό στον πελάτη*

- Motherboard L.S. 430 VX ή TX Intel Chipset
- RAM EDO 16 MB 60 nsec, επεκτάσιμη στα 256 MB
- Universal Serial Bus (USB)
- Σκληρός Δίσκος 2,1 GB Ultra DMA
- Κάρτα Οθόνης SVGA 3D Virge 2 MB επεκτάσιμη στα 4 MB
- Microsoft Windows '95 CD
- Πληκτρολόγιο Windows '95 & Mouse Microsoft συμβατό

EXPERT Gold

Intel 166	Intel 233	Intel 233 Pentium II	AMD K6 200	AMD K6 233	Intel 266 Pentium II
159.000	199.000	249.000	179.000	199.000	279.000

ΟΘΟΝΕΣ MONITORS

SONY 15" ES	98.000
ROYAL 15"	59.000
SONY 17" SX	175.000
EIZO 15"	123.900
EIZO 17"	220.000

ΚΙΤ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ 1
- Intel Motherboard
- RAM 16 MB EDO
- CPU 166 MMX

55.000

ΚΙΤ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ 2
- Motherboard ATX
- RAM 16 MB EDO
- CPU 200 MHz MMX

79.000

MULTIMEDIA INTERNET

ROCKWELL 33.6 int	17.800
ROCKWELL 33.6 ext	22.500
3 ΜΗΝΕΣ Internet	16.000
CD-ROM 16X	18.000
CD-ROM 24X	19.900

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ
01-3815931

ΝΕΟ ΠΡΟΣΕΧΩΣ **ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΛΕΝΟΡΜΑΝ**



ΧΡΥΣΗ ΕΓΓΥΗΣΗ — COSMODATA

ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΕΙΔΩΝ

ΕΥΚΟΛΙΕΣ — ΕΩΣ 14 ΜΗΝΕΣ

ΚΑΙ — ΘΥΜΗΘΕΙΤΕ ΓΡΗΓΟΡΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ

Internet site → www.cosmodata.gr